

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№9
2006

СОВРЕМЕННОЙ ЖУРНАЛЫ ПЕРВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Полный привод: УАЗ 4x4

Ударим автопробегом!

PhysX

физика в «железке»

История манги

Веселые картинки

ПОСТЕРЫ



COMMAND + CONQUER TIBERIUM WARS

В HOMEPE:

Two Worlds, Counter-Strike: Source, «Этром - Душа Астрала», Fallout Tactics, «Викинг», Р.П. «Сибирский Конфликт: Война Миров», GTI Racing, Dungeon Siege II, Broken World, NFS: Carbon, Electronic Entertainment Expo, Driv3r, Splinter Cell Double Agent, «Онлайнд», Theft Auto: Vice City, Another World, Frater, The Settlers II: the Next Generation (10th Anniversary), Ex Machina: Меридиан 113, «Одиссея капитана Блада», Star Trek: Legacy, Tony Hawk's American Wasteland, «Казак 2: Битва за Европу», Panzer Elite Action - Танковая гвардия, Fallen Lords: Другой мир, Alliance: Future Combat, «Пираты Карибского моря, Воробей - птичка певчая»

dj move

CLUB
SETTINGS



Подписной индекс — 23852

FM30 МР3 МЕДІА ПЛЕЄР

Підтримує **MP3 JPG MPEG4**

Вбудована пам'ять до 2Гб • FM тюнер • Диктофон • До 60 годин відтворення



Під Владою Якості

Оптимум можливостей у міні-форматі



Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 - <http://ua.lge.com>

INTRO

Воспользуемся тем, что это интро все равно никто не читает, и, пожалуй, расскажем здесь о нашем самом последнем увлечении – Secondlife.com. Эта онлайн-игра похожа на Sims, только намного масштабнее, а главное – с реальной экономикой, где можно зарабатывать вполне настоящие хрустящие доллары. Реальные котировки местной валюты, реальные рабочие места и реальные сделки. Размах этой ерундени действительно впечатляет. К примеру, буквально на днях там будет выступать с рил-тайм концертом группа Duran Duran. Чтобы попасть туда, нужно купить реальный билет, а также билет на самолет, чтобы добраться до места.

Короче, здесь есть чему подивиться. И даже не только тому, как некоторые продают нарисованные дома по цене настоящих. Да-да! А ты, небось, думал, что это именно ты очень ловкий прохвост, после того продал незнакомой тете свою 16-битную Sega под видом очень продвинутого тостера?! Самые крупные сделки по продаже пиксельных земель лопухим пользователям оцениваются миллионами реальных денег. Если то, о чем говорят буддисты, хоть насколько-то правда, то на этих людей прямо сейчас должен упасть грузовик, груженный каленым кирпичом.

Популярность этой онлайн-игры просто сумасшедшая. Кто бы мог подумать, что ходить на занудную работу с потрепанным портфелем гораздо интереснее, чем с заливчатым улюлюканьем навешивать по рогам какой-нибудь инопланетной мерзости? Хотя, кстати, что-то подобное неоднократно утверждала моя мама...

Мы тут с Максом на скорую руку организовали наш украинский, более продвинутый аналог. Присоединяйтесь, пока не поздно – количество мест ограничено. Буквально за какие-то копейки с понедельника по пятницу вы сможете поучаствовать в нашей увлекательной игре. Забудьте о том, кем вы были до этого. Здесь вы можете быть как будто поваром, как будто курьером или даже как будто уборщиком! Залогинившись на проходной нашей редакции, вы можете, к примеру, получить секретный итем – РЕАЛЬНУЮ швабру и мыть ею РЕАЛЬНЫЕ полы. Представляете? Симуляция практически стопроцентная. Нет, ну скажите здорово, правда?

До встречи на виртуальных просторах. И не забывайте – это всего лишь игра.

by Olmer



Экспансия злых клоунов из другого мира: они сожрут ваш МОСК!
Як цуп-цуп...

Содержание

Эхо планеты

Игропанорама	2
Абзац сентября	8

Girl of the Month

Полный привод: УАЗ 4x4	12
------------------------	----

Ждем-с!

Another World	13
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	14
Frater	18
Полный привод: УАЗ 4x4	20
The Settlers II: the Next Generation (10th Anniversary)	26
Ex Machina: Меридиан 113	28
Одиссея капитана Блада	36
Star Trek: Legacy	38

Ацтой

Tony Hawk's American Wasteland	30
--------------------------------	----

To play or not to play

Казак 2: Битва за Европу	40
Panzer Elite Action – Танковая гвардия	42
Fallen Lords: Другой мир	46
Alliance: Future Combat	48
Пираты Карибского моря:	
Ворообей – птичка певчая	50

Clubничка

DJ Move: brands&freedom changes	52
WCG UA 2006: по дороге в Монцу	54

Animania

История японской манги	56
------------------------	----

Железный Boom!

Козни дядюшки Ньютона	60
Реактивная память	62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 9 (58), вересень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О. Лішук, О. Гусленко

Літературний редактор

Ю. Імощенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Бєлих (notna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 21.08.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні

«Новий друк».

Зам. №06-4858

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 236-89-89 www.iprtelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,
вул. Половецька, 3/42
Тел./факс: (044) 495-14-00
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідчення № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали

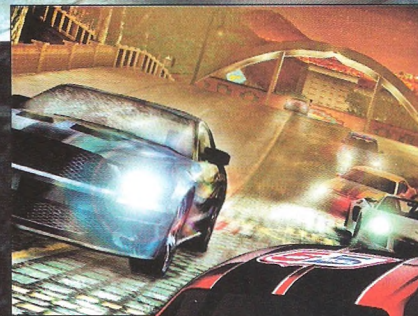
фірм-виробників та матеріали з сайтів:

www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

NEED FOR SPEED CARBON



Тотальная карбонизация

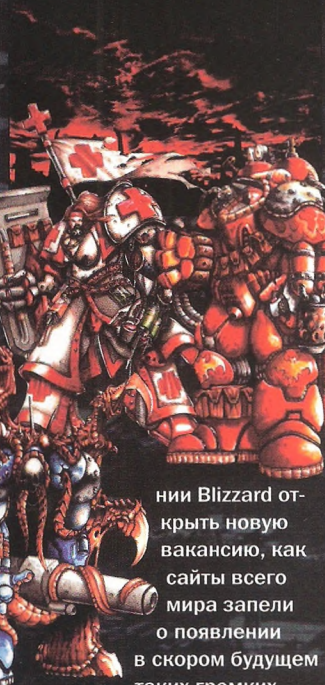
Каждая новая игра знаменитого сериала Need for Speed обязательно устанавливает свои правила в жанре автогонок для ПК. Ночные заезды в стиле Underground с появлением NFS: Most Wanted сменились на крутые разборки с копами. Но уже совсем скоро мы снова сможем погонять по ночным улицам на крутых тачках. Кстати, вот приклизительный список автомобилей, которые будут доступны в новой «Жажде скорости»: Lamborghini Gallardo, Porsche Carrera GT, Aston Martin DB9, Dodge Challenger, Ford Shelby Mustang GT 500 (рестайлинг автомобиля 30-летней давности), Dodge Viper, Chevrolet Camaro SS (образца 1967 года), Dodge Charger, Mitsubishi Lancer, Evolution IX, Subaru Impreza WRX Sti, Mazda RX-7, Mazda 3. Как видите, кроме современных суперкаров, можно будет колесить и на старых, но очень мощных автомобилях. Графика в новой игре снова даст фору всем современным гонкам (смотри скриншоты), озвучка тоже не подкачает, ну



а о геймплее и говорить не приходится – надеемся, что он будет таким же драйвовым, как и в предыдущих частях! Напомню, что выход NFS: Carbon запланирован на конец текущего года. Ждем-с!

Blizzard готовит второй Старик или четвертый Варик?

Слухи в нашем мире распространяются, обрабатываются и дополняются довольно-таки быстро. Стоило только компа-



нии Blizzard открыть новую вакансию, как сайты всего мира запели о появлении в скором будущем таких громких и ожидаемых проектов, как StarCraft 2 и WarCraft IV. И действительно, к чему бы Blizzard начинала поиск талантливого

лevel-мейкера, с опытом работы в редакторах карт для популярных RTS? Ведь, кроме вышеупомянутых игрушек, других стратегий от Blizzard в обозримом будущем не ожидается. Наверняка у «Близардов» за пазухой хранится еще несколько мегахитов, как, например, Diablo 3. Жаль только, что официальной информации пока маловато...

Клава для шутеров

Американская компания Wolfking представила клавишу, которая должна облегчить жизнь любителям шутеров. Согласитесь, ведь играть на стандартной прямоугольной клавиатуре не всегда удобно, да и пальцы устают... Модель Warrior просто идеально подходит для стрелялок: тут тебе и связка WASD, и ZXC, и маленький



пробел для прыжков, и переключение оружия, да много чего еще – все на своем месте. Рука идеально ложится на это маленькое чудо и отлично попадает на все кнопки. Жаль только, что, не считая шутеров, клавиша больше ни на что не годна...

Через год выставка E3 станет меньше

Electronic Entertainment Expo (E3) уменьшится в разы. Хорошо это или плохо, но в следующем году посетить всемирное шоу сможет не 60 тысяч, а намного меньше людей. Почему так? Дело в том, что крутым издателям



компьютерных игр (Microsoft, Sony, Electronic Arts и THQ) уже надоело каждый год выкладывать из своего кармана по 12 миллионов фантиков с американскими президентами. Кроме того, эти компании тратят немало денег на постройку

Фотопринтер Canon IP-1600
В подарунок**



2888 ГРН.

ПК Delfics® DDS

- На базі двоядерного процесора Intel® Pentium® D 805 2.67 GHz • Материнська плата на базі чіпсета Intel® 945P
- Оперативна пам'ять DDR II 512 MB PC4200 • Жорсткий диск 160 GB Serial ATA II • Графічний акселератор Sapphire ATI Radeon X1600 Pro 256 MB/128 bit
- Оптичний привід з двошаровим записом DVD±RW • Корпус STORM Pro / 300W FPS Group PSU

Кожному покупцю акційного ПК Delfics® DDS фотопринтер Canon IP-1600 у подарунок!*

Термін дії акції з 1 по 30 вересня 2006 року*

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

City.com

КИЇВ
пр. Московський, 23-а
(044) 501-01-01

вул. А. Малишка, 3
(044) 502-00-55

пр. 50-річчя Жовтня, 6-г
(044) 502-00-66

«ГігаБайт»

КИЇВ
вул. Червоноармійська, 72
(ТК «Олімпійський»)
(044) 501-23-08

вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15, 279-86-43
пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23
пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88

вул. Тимошенка, 21
(044) 426-17-02, 426-14-31
вул. Декабристів, 9
(044) 562-66-99

СИМФЕРОПОЛЬ
вул. Гоголя, 15
(0652) 51-01-68, 51-01-67

«Домотехніка»

КИЇВ
пр. Перемоги, 45
(044) 456-21-67
вул. Р. Окіпної, 3
(044) 516-83-59, 517-49-13
ТЦ «Караван»
вул. Лугова, 9
(044) 206-42-24, 25, 26
пр. Маяковського, 17
(044) 546-25-94

Повний асортимент продукції дивись у мережах: City.com (www.city.com.ua), ГігаБайт (www.gb.ua), Домотехніка (www.domotekhnika.com), Метро (www.metro.ua), а також у відділі оптичних продажів DGTech.

ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у магазинах.

Гарантія на ПК Delfics® – 3 роки.

ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

* – Кількість обмежена.

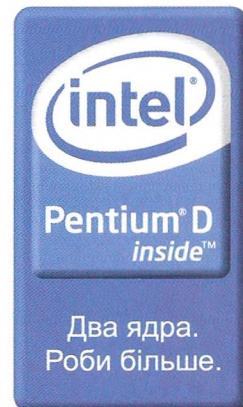
** – Подарунком вважається придбання товару за 1 грн.

Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

Відділ оптичних продажів DGTech

вул. Ак. Філатова 1/22, тел. 528-83-30, 501-60-42

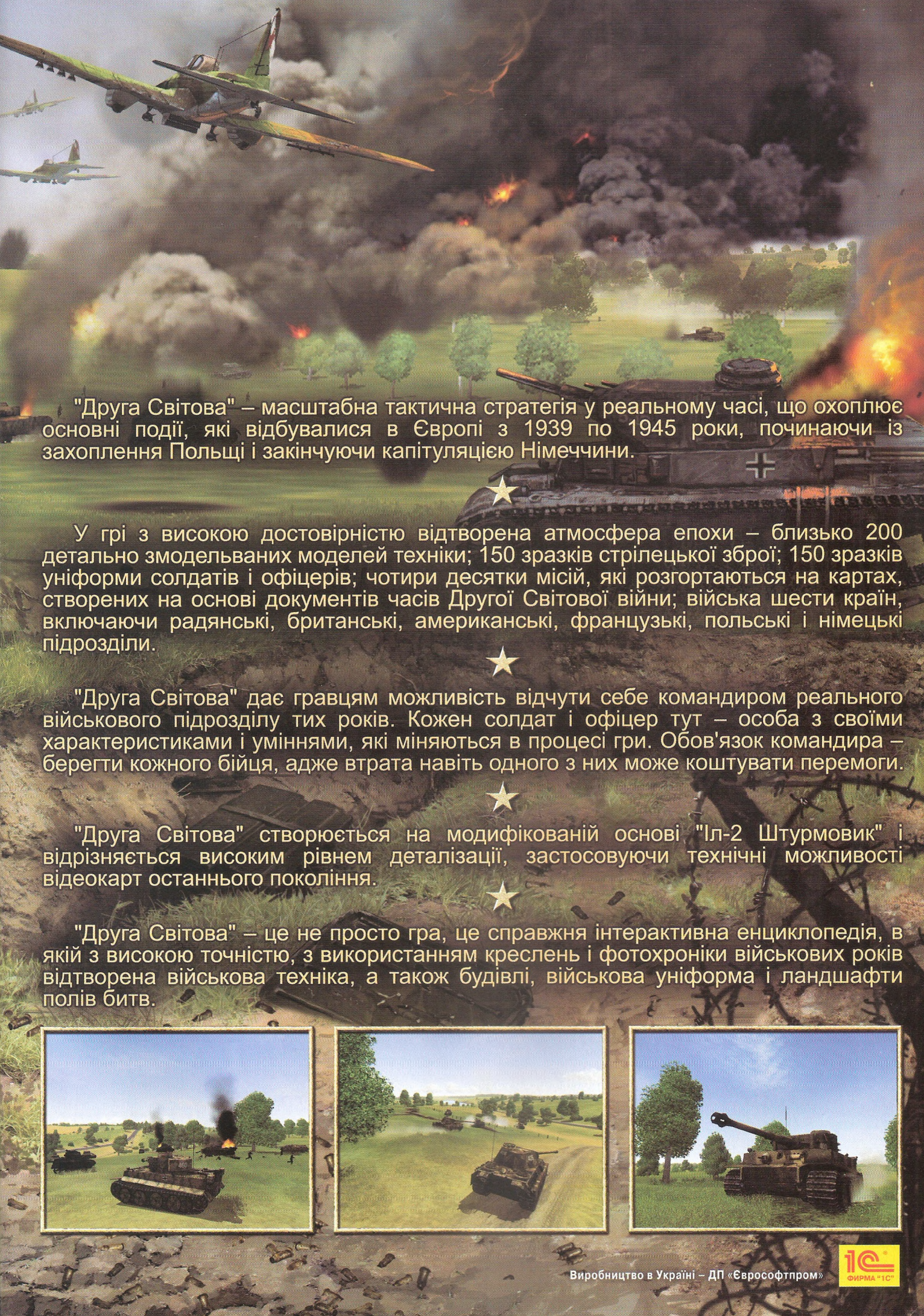
З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: www.delfics.com



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★





"Друга Світова" – масштабна тактична стратегія у реальному часі, що охоплює основні події, які відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі і закінчуючи капітуляцією Німеччини.

У грі з високою достовірністю відтворена атмосфера епохи – близько 200 детально змодельованих моделей техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місій, які розгортаються на картах, створених на основі документів часів Другої Світової війни; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські і німецькі підрозділи.

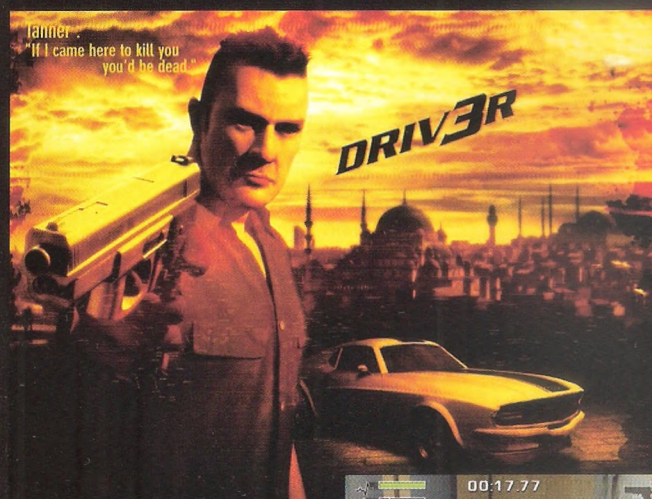
"Друга Світова" дає гравцям можливість відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут – особа з своїми характеристиками і уміннями, які міняються в процесі гри. Обов'язок командира – берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може коштувати перемоги.

"Друга Світова" створюється на модифікованій основі "Іл-2 Штурмовик" і відрізняється високим рівнем деталізації, застосовуючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.

"Друга Світова" – це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворена військова техніка, а також будівлі, військова уніформа і ландшафти полів битв.



Начало на стр. 2



павильонов, размещение сотрудников, рекламу и т. д. Но несмотря на эти изменения, следующая выставка, как и предыдущие, также пройдет в Лос-Анджелесе.

Вся правда о Driv3r

В последнее время очень часто на рынок стали выходить недоделанные игры. За примерами далеко ходить не надо, об игре с поездками по столице России, думаю, знают все. Но не все то плохо, что сделано не на Западе. Совсем недавно мы наблюдали удачную локализацию неудачной Driv3r. Ой-ой-ой! Что же это была за игрушка! Похуже Lada Racing. Да, такое тоже бывает! Глюк на глюке глюком погоняет. Даже на шустрых машинах игра умудрялась безжалостно висеть, ни о какой оптимизации движка и речи не шло. Но они не мы, и они своих игроков любят.

Возможно, это вас удивит, но высокопоставленный сотрудник Atari, Ник Фахорс (Nique Fajors), по словам Games Radar, признался, что Driv3r был просто незаконченным продуктом, выведенным на рынок из финансовых соображений. Как ни крути, но приятно, что большие компании начинают признавать свои ошибки. Главное, чтобы они сделали выводы и перестали выпускать на рынок «третий сорт не брак», а не приносили извинения геймерам за каждую недоигру.

Аддонов для Oblivion не будет!

«Обливион» — большущая игра, на полное прохождение



которой нужно потратить много времени. Понятное дело, что, пройдя игру несколько раз за разных персонажей, игроки захотят аддон (дополнение). Но, судя по сообщениям официальных форумов Elder Scrolls, этому не суждено

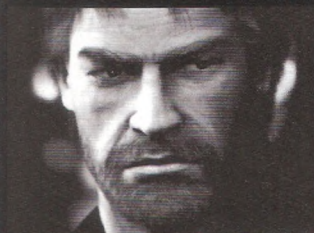


случиться. Планов на создание аддона у Bethesda пока нет и в ближайшее время не предвидится. Но все еще может измениться...

Ждите демку Splinter Cell Double Agent

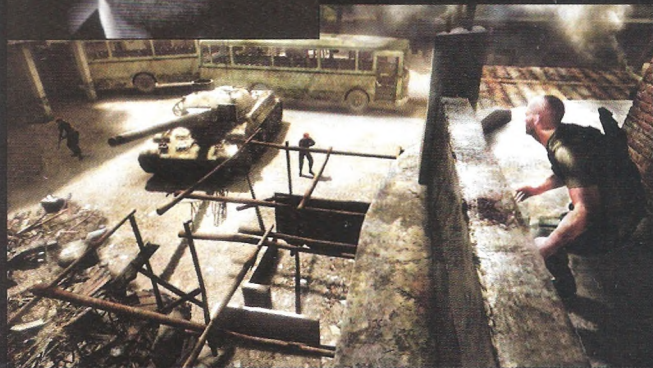
Если верить официальным форумам игры, релиз Double Agent намечен на 19 октября 2006 года. Скорее всего, сначала игра выйдет на консолях, а чуть позже появится и на ПК. Если вы не хотите ждать середины октября, то вам будет приятно узнать, что в скором времени разработчики выпустят специальную демонстрационную версию проекта для ПК и Xbox 360. Для консоли предусмотрен только много-

пользовательский «пробник», а пользователи ПК получат в свои руки ещё и однопользовательскую демку.



Игрушечный набор Grand Theft Auto: Vice City

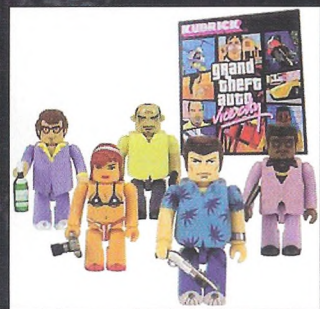
Rockstar Games и Medicom Toy Company выпустили набор детских игрушек на основе знаменитой игры Grand Theft Auto: Vice City. Он включает в себя пять небольших игрушек, очень похожих на игровых персонажей: Томми Версетти (Tommy Vercetti),



Российский экшен «Ониблэйд»

«1С» совместно с Gaijin Entertainment анонсировали свой новый совместный проект в жанре файтинг — «Ониблэйд». «Гайдзины» заявляют, что это первый в истории экшен в стиле аниме, разработанный в России. Понятное дело, до них такое никто не делал. Любителям этого жанра наверняка будет интересно посмотреть на то, как видят аниме российские разработчики. Проект обещает приятную графику, увлекательный сюжет, несколько ролевых элементов и мощный арсенал орудий смертоубийства (от холодного железа до огненных заклинаний). Игрушка выйдет в конце осени.

Лэнса Вэнса (Lance Vance), Риккардо Диаса (Ricardo Diaz), Кэнди Сакс (Candi Suxx) и Кена Розенберга (Ken Rosenberg). Набор этот поступит в продажу ограниченным тиражом и, по идее, будет конкурировать с «Барби» и «Лего». Игрушки появятся на прилавках магазинов уже этой осенью и будут стоить около 35 долларов.



Издательство "Эксмо" представляет

НИК ПЕРУМОВ

Последняя

**ВОЙНА
МАГА**

ТОМ ЧЕТВЕРТЫЙ



ЛУЧШИЙ
ФАНТАСТ
РОССИИ
2003

ЛУЧШИЙ
ФАНТАСТ
ЕВРОПЫ
2004

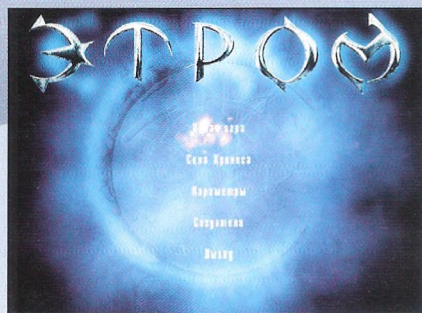
11 млн.
ЭКЗЕМПЛЯРОВ
КНИГ

**Конец игры -
все маски сорваны!**

**Финальная книга
легендарного цикла
"Летописи Разлома".**

Во всех торговых точках города!

www.perumov.com



Этрон – Душа Астрала

Разработчик: P.M. Studios

Издатель: «1С»

Жанр: action/RPG

Системные требования:
Pentium 4 1,5 ГГц, 512 Мб,
64 Мб 3D Video

Низкобюджетный образчик индустрии электронных развлечений. Слабая по всем параметрам action/RPG с претензиями на оригинальность. Скучная графика и обилие недоработок, главная из которых – отсутствие нормальной возможности сохранения игры, делают игровой процесс излишне сложным, а местами откровенно скучным.

Сюжет игры незатейлив, но сложен для понимания. Главный герой Этрон – простой офицер тоталитарной державы – получает необычное задание, в ходе которого прикасается к Вечности – той самой Душе Астрала, и это меняет всю его жизнь. Вооружившись астральной секирой, он идет сеять добро и справедливость. Попутно Этрон заставляет игрока выслушивать собственные монологи исключительно депрессивного содержания. Даже сплав фантастики и фэнтези, а также широко разрекламированная возможность управления боевой техникой не способны оживить игровой процесс. Единственный плюс игры – невысокие системные требования. А обладатели маломощных компьютеров не слишком привередливы.

Fallout Tactics

Разработчик: Micro Forte

Издатель: «1С»

Жанр: тактика/RPG

Системные требования:
Pentium III 300 Mrq, 128 Мб,
32 Мб 3D Video

Эпохальная, печально знаменитая игра, ставшая своеобразной разделительной чертой



между играми славного прошлого и никчемного настоящего.

Fallout Tactics – сочетание ролевой игры, тактической стратегии, а также удивительной атмосферы вселенной Fallout могли бы явить еще один неподражаемый шедевр. Но не сложилось – человеческий фактор в виде компании-разработчика испортил все благие намерения. Получилось неплохо, но совсем не то, чего ожидала многомиллионная армия поклонников.

Теперь, спустя столько лет, игра все еще вызывает у игроков скромный, но все же интерес. Потому что пострелять по мутантам, покататься на танке и примерить силовую броню Братства Стали, пусть даже для того, чтобы понять, что ничего лучше старого-доброго Fallout нет и не будет, обязан каждый ценитель RPG.

Викинги

Разработчик:

Saturn Plus Company

Издатель: «1С»

Жанр: стратегия

Системные требования:
Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб,
64 Мб 3D Video

Замечательная стратегия о завоеваниях воинственных

северян, воинов, моряков и завоевателей. «Сила есть – можно жить припеваючи» – вот девиз настоящего вождя. Зачем ковыряться в земле, если можно отнять еду у соседей? Именно этим и придется заниматься игроку – планировать и совершать набеги. А еще приносить обильные жертвы суровым скандинавским богам, чтобы помогали на море и в бою, вооружать дружину и делить награбленное, укреплять поселение и, конечно же, сражаться с врагами.

Так что, поклонники исторических стратегий, держайте, только настоящему викингу под силу покорить богатую и напыщенную Европу.

R.I.P.

Разработчик:

White Elephant

Издатель: «1С»

Жанр: action

Системные требования:
Pentium III 300 Mrq, 128 Мб,
32 Мб 3D Video

Полку клонов Crimsonland прибыло! Аццкий боевичек, жаркий, как лето в преисподней. Теперь сорок inferнальных арен вместо девяти кругов ада. Бочки с радиоак-



тивными отходами, осколки стен и другие интерактивные элементы украшают яркие пейзажи.

Три главных героя, внушительный арсенал неординарного вооружения и много, просто чертовски много врагов...

Сибирский Конфликт: Война Миров

Разработчик:

Wireframe Dreams

Издатель: «Акелла»

Жанр: RTS

Системные требования:
Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб,
64 Мб 3D Video

В начале XX века в Сибири разбился корабль пришельцев, породив легенду о Тунгусском метеорите. В 1966 году неподалеку от места крушения совершил посадку другой корабль: оснащенный самой совершенной техникой спасательный отряд. Пришельцы начали поиск пропавших собратьев. И первая же встреча с людьми положила начало войне между расами. Советский Союз ввел в зону конфликта армейские части, и на стороне людей оказалось численное преимущество. Но



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛЬ

Рольова гра про пригоди диверсанта-десантника на планеті-тюрмі, у всесвіті, який вигадано Дмитром Пучковим, більш відомим як ст. о/у. Goblin

<http://games.1c.ru/sanitors/>



Реклама



1С:Мультимедіа, Санітари підземелля, Фірма "1С"

© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпрот»

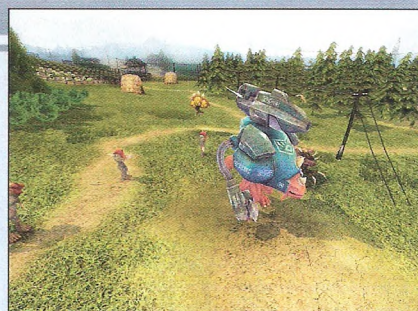
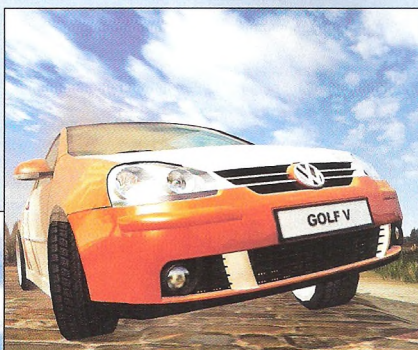




и пришельцы получили биоматериал для создания боевых машин — человеческие тела. Так конфликт очень скоро перерос в полномасштабную войну. А война — любимое развлечение для стратегов.

Сибирский Конфликт относится к разряду стратегий в реальном времени с элементами RPG. Две противоборствующие стороны, неординарное оружие пришельцев против реальной советской техники. Полностью трехмерные пейзажи, детализированная графика с использованием современных спецэффектов.

Незаурядное развитие классического конфликта — войны «наших» против «чужих» — будет интересно всем поклонникам стратегий в реальном времени.



GTI Racing

Разработчик: Techland

Издатель: «1С»

Жанр: гонки

Системные требования:
Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц,
512 Мб, 64 Мб 3D Video

Лицензионные авто, бешеные скорости и чудеса тюнинга — вот основные черты современных гоночных симуляторов. И все они в полной мере присущи новому автосиму GTI Racing.

Любители быстрой езды имеют уникальную возможность прокатиться на автомобилях пяти поколений серии GOLF, разукрасить тачки фирменными аксессуарами от ведущих производителей.

Более 70 трасс, разбросанных по шести локациям. Реалистичная модель поведения автомобиля на дороге, динамическое взаимодействие с соперниками и препятствиями на трассе обеспечат необходимый уровень адреналина в крови.



Dungeon Siege II: Broken World

Разработчик:

Gas Powered Games

Издатель: «1С»

Жанр: action/RPG

Системные требования:
Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц,
512 Мб, 128 Мб 3D Video

Обширное дополнение к амбициозной hack&slash мясорубке. В отличие от предыдущей части, нововведений намного меньше, чем хотелось бы, в основном усовершенствования носят количественный характер, всего стало больше: врагов, оружия, денег, опыта.

Игровой процесс остался практически без изменений — прорубиться дружной толпой по извилистым тропинкам, изрубить в капусту несметные толпы монстров и не загнуться самим. Затем вытрясти все сундуки, найти секретную дверь и разгадать головоломку методом «научного тыка». И так до самого главного злодея, которого придется долго и нудно лупить увесистой дубиной.

Так сказать, развлечение на любителя, хотя Gas Powered Games честно пытались сделать игру для всех.



Взломай

CODE12!



BRAVO
КОМП'ЮТЕРИ

ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ

В сейфе CODE12:

ИГРОВОЙ КОМП
на базе процессора



АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ microlab H500 и A6661

В каждом номере журнала с 7-го по 12-й будет скрыта часть секретного кода. Для того чтобы принять участие в этой обезбашенной акции, просто отправь сообщение на номер 7500 с правильным вариантом ответа на вопрос. В случае правильного ответа ты получишь в ответ ДВЕ правильные цифры 12-тизначного кода, если ответ будет неверен – в ответ придут ложные цифры, которые приведут тебя в тупик.

До конца года тебе необходимо собрать 12-тизначный код, который и станет ключом для участия в розыгрыше суперпризов! Чтобы вскрыть сейф с суперпризом, тебе нужно будет отправить 12-тизначный код после выхода 12-го номера журнала. Но за каждую правильную попытку хакеры будут получать дополнительные призы!

- Каждому 10-му участнику, приславшему правильный ответ – личный счет в гипермаркете контента от **hit n**
- Каждому 20-му участнику, приславшему правильный ответ – хитовая лицензионная игра от журнала «Шпиль!»*
- Каждому 30-му участнику, приславшему правильный ответ – стартовый пакет DJUICE*

По вопросу получения призов обращайтесь в службу технической поддержки в будние дни с 10:00 до 19:00 по телефону (044) 502-01-13

**Сейф будет вскрыт 31 декабря 2006 года
в 23:59:59 по киевскому времени!**

ТРЕТИЙ ВОПРОС ДЛЯ ВЗЛОМА CODE12:

Какая «железка» компании Ageia призвана отвечать за «физику» игр?

Если это «PhysX» – пришли SMS с паролем **C120901** на номер 7500
Если это «PsyX» – пришли SMS с паролем **C120902** на номер 7500
Если это «HsyPx» – пришли SMS с паролем **C120903** на номер 7500
Если это «PsyH» – пришли SMS с паролем **C120904** на номер 7500
Если же это «PhyXs» – пришли SMS с паролем **C120905** на номер 7500

У вигляду помилкового замовлення послуга вважається наданою.
Контент – провайдер ТОВ «Полігон Інтерейшн Україна» www.polygon-ukraine.com.
Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні (044) 502-01-13

Вік учасників акції від 18 років (тільки для повнолітніх), вартість повідомлення 2,50 грн, у т.ч. ПДВ, без Пф.
Для абонентів KyivStar, Ace&Base, Djuiice, UMC, Sim-Sim, Jeans
ЗАТ «Український мобільний зв'язок». Ліцензія ДКЗ АА №720189 від 29.12.2004р. ЗАТ «Київстар Дж. Ес. Ем.», Ліцензія ДКЗ №009503 від 12.04.2001р.



Дополнительная информация на сайте журнала «ШПИЛЬ!» www.shpil.com

Наименование AMD, логотип AMD со стрелой, а также наименования AMD в любых сочетаниях являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Наименования прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

*Количество игр и стартовых пакетов ограничено

**Под бесплатным получением приза имеется ввиду возможность приобрести его за 1 гривну.

microlab

feel different

www.microlab.ua



H500



A6661

4x4
полный
привод

«Имитация» STI

свой центр



Название: Another World

Жанр: adventure

Системные требования: Pentium 4 2
ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video



Память людская – это такой жесткий диск, на котором с каждым днем появляются все новые и новые сбойные секторы. Но, к счастью, не все страдают забывчивостью, помнят, не то что некоторые. Признаться честно, даже я смутно помню игры доDOOMовского периода и во что все играли до DOOM, Dune, WarCraft, Warlords и так далее. Для таких забывчивых как раз и существуют римейки. Появившийся в начале лета King's Quest 3, преображенный и подкрашенный, вызвал острые приступы ностальгии у ценителей жанра adventure.

Исследование просторов Всемировой и Глобальной показало, что такой римейк не единственный. Группа энтузиастов сумела вдохнуть вторую жизнь в двухмерный хит жанра adventure – Another World.

Понятное дело, что никакого 3D нет и в помине, все осталось в первозданном виде, только появилась поддержка высоких разрешений, исчезли зубцы пикселей. Графика напоминает простой flash-мультфильм, а ведь когда-то это считалось едва ли не верхом совершенства.

Сюжет прост и незатейлив, подобных ему за последнее десятилетие появилось немало.

Главный герой, ученый-физик по имени Лестер, решает провести сложный эксперимент во время грозы, и в ре-

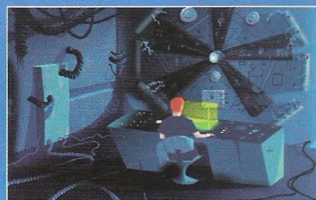
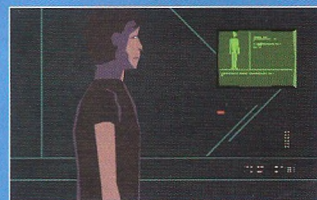
зультате удара молнии оказывается в другом мире, где полным полно опасностей и врагов. Главная задача протагониста – выжить и вернуться обратно на Землю.

Позднее было выпущено немало клонов Another World, в том числе некогда популярный на игровых консолях Flash-back, а также более поздние Fade to Black и Heart of Darkness, но ни один из них не имел такого успеха.

Любопытно, что в те далекие времена люди могли создавать игры в одиночку, и Another World – яркий тому пример. Ее создатель Eric Chahi в одиночку работал над игрой целых два года. Он создал все, кроме звуковой дорожки – над ней потрудился другой парень.

Группа энтузиастов работала не только ради собственного морального удовлетворения, но и преследуя меркантильные интересы. Всем желающим доступна trail-версия, а все особо желающие могут продолжить наслаждаться ностальгическими воспоминаниями, но уже за небольшие деньги.

В условиях тенденции, когда все кому не лень ковыряются в истлевших останках знаменательных игр прошлого, такая реинкарнация классики жанра адвенчур выглядит вполне естественно. Желающих ознакомиться с археологическими древностями компьютерных игр эпохи ATARI и 286-х найдется предостаточно.



НЕВСКИЙ МИР

Новая
скандальная игра
от студии VZlab
и компании
LiteProject.

LiteProject
VZ.lab

РУССОБИТ-М
УКРАИНА

**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Название: Command & Conquer 3:
Tiberium Wars

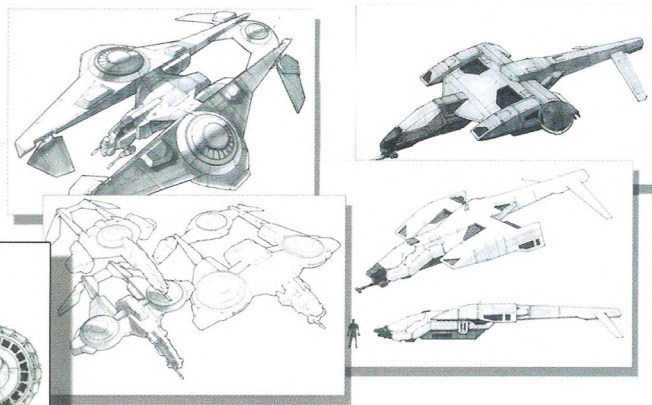
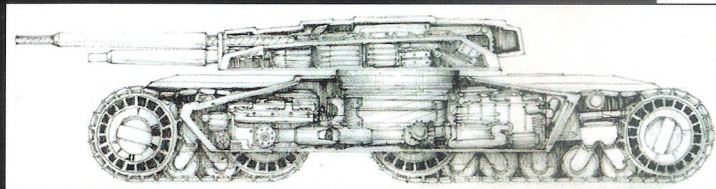
Разработчик: EA Los Angeles

Издатель: Electronic Arts

Жанр: RTS

Официальный сайт:

www.commandandconquer.ea.com



COMMAND CONQUER™ TIBERIUM WARS



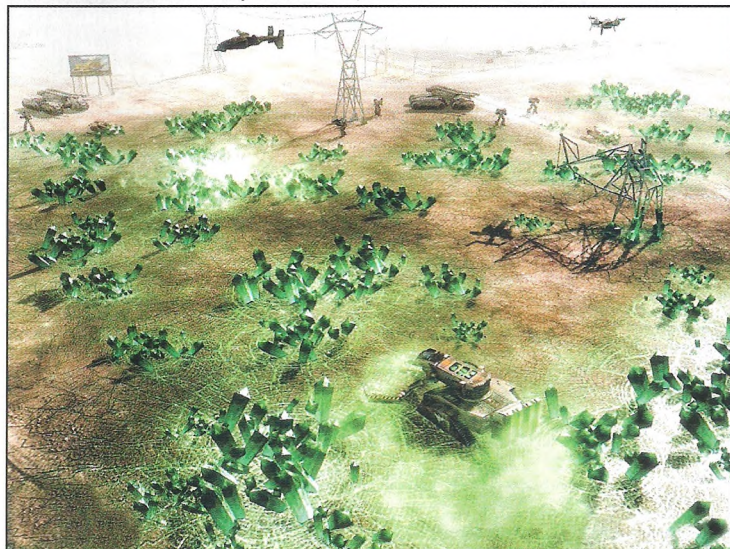
С тоской и любовью вспоминая теплыми летними вечерами о славном прошлом вообще и компьютерных играх в частности, ветераны в который раз перемывают побелевшие кости эпохальных игр, ставших основой для жанров и многократного подражания. Конечно же, вспоминаются великие противостояния типа Duke Nukem – Doom, и сразу – Warcraft – Command&Conquer.

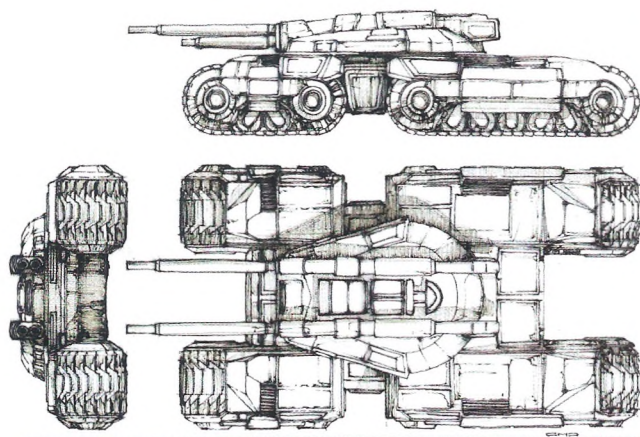
С тех пор как корпорация Electronic Arts ликвидировала Westwood Studios в 2003 году, включив остатки коллектива в состав дочерней компании EA Los Angeles, о творцах тибериума стали медленно, но верно забывать. Первая трехмерная стратегия серии Command&Conquer – столь ожидаемая когда-то C&C: Generals – выбивалась из общей концепции альтернативной истории, проверенная торговая марка была использована для привлечения внимания широких

масс. В итоге это дало о себе знать...

А ведь в Westwood знали, что делали, все события складывались в более-менее логической последовательности. Обе части Red Alert – своеобразная основа дальнейших событий, предыстория борьбы GDI и NOD, ведь в первой части фигурировал даже Кейн. Начиналось все с того, что агенты NOD проникли в правящую верхушку СССР и подтолкнули Иосифа Сталина напасть на Европу. А в заключительном ролике за американцев говорилось о формировании GDI – Global Defense Initiative.

Начало эпохального противостояния связано с падением на Землю метеорита и появлением тибериума – специфического высокотоксичного мутагенного вещества, способного концентрировать полезные ископаемые в виде кристаллов на поверхности грунта. Название пошло от реки Тибр, в долине которой впервые и было обнаружено это вещество.





Мнения ученых по поводу происхождения и появления тибериума были самые разные: что он послан инопланетянами, чтобы изменить Землю, что тибериум разумен, и еще много других гипотез.

В то время как ученые GDI занимались исследованиями тибериума с целью снижения его негативного влияния на окружающую среду и использования его в мирных целях, Братство Nod имело совсем другой взгляд на проблему. Данная террористическая нелегальная группировка восприняла тибериум как символ новой эры. Харизматичный лидер Братства по имени Кейн (Кане) строит грандиозные планы по изменению всей планеты с помощью инопланетного вещества. Специалисты Nod разрабатывают новые виды оружия на базе тибериума, что пришлось очень не по нраву GDI. Началась глобальная война за право контролировать поле тибериума.

В ходе войны Кейн был якобы убит, но загадочным образом ожил. Во второй части объявились «Забытые» — люди, подвергшиеся мутагенному воздействию тибериума. Создания новой эпохи поведения о разбившемся инопланетном корабле и загадочных артефактах, захваченных NOD. Финальная точка в противостоянии двух группировок так и не была поставлена, хотя бы потому, что изначально Command&Conquer задумывалась как трилогия. И теперь ветераны Westwood снова усердно трясут стариной по велению работодателя, и очень даже возможно, что третья часть под названием Command&Conquer 3: Tiberium Wars порадует поклонников старых и новых. Может, порадуется, но не очень, а может, и не порадуется...

Для затравки немного технических подробностей. Как и следовало ожидать, игра создается с использованием усовершенствованного движ-



ка SAGE (Strategy Action Game Engine), на котором также основаны обе части LotR: The Battle for Middle Earth. В частности, обещана принципиально новая система частиц, что существенно улучшит отображение дыма, взрывов, огня и погодных явлений. В остальном также ожидается множество изменений в лучшую сторону.

Согласно заявлениям разработчиков, в игре будет представлено беспрецедентное погружение в сюжет. Новейшая история противостояния GDI и NOD заготовлена с особой тщательностью, и, если верить вышеупомянутым источникам, история и общая атмосфера игры — плоды титанических усилий сценаристов.

Итак, тибериум подброшен инопланетянами. Теперь он медленно разрастается, адаптируя биосферу планеты для жизни пришельцев. Земля поделена на условные зоны в соответствии со степенью зара-

жения. Красные — порядка 30 % поверхности — клочки чужого мира, созданные тибериумом. Здесь царит нечто неопишемое: ионные штормы, способные разрушить абсолютно все в близлежащих районах, разнообразные аномальные явления, тяжелые зловещие облака, исполосованные молниями. Люди в этих местах — чужаки.

Желтые зоны — территории с высокой степенью заражения, к таковым относятся около 50 % поверхности планеты. Война, катаклизмы и заражение породили разруху и унылые





постапокалиптические пейзажи.

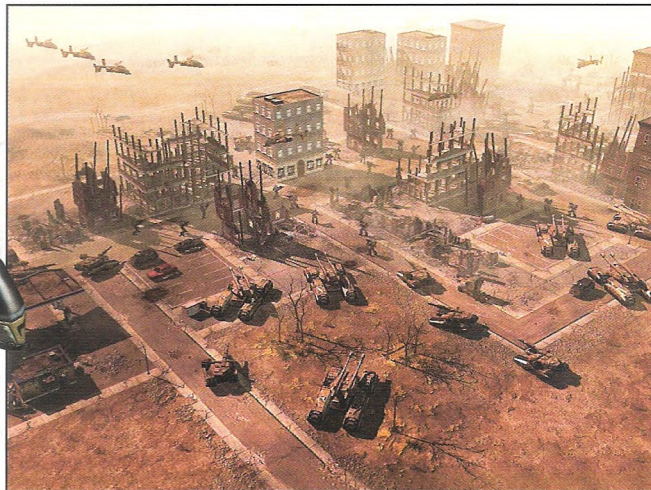
Помимо всех бед поля тибериума вызывают сильные изменения погоды – штормы, торнадо, перепады температуры и многое другое.

Хаос – вот наиболее краткое описание всех желтых зон. Многие крупные города оказались в руках самозванцев: мятежных военачальников, местных авторитетов, криминальных структур или того хуже – Братства NOD. Резкие изменения климата, разруха, недостаток ресурсов и полное беззаконие делают желтые зоны не самым лучшим местом для ведения военных действий.

И наконец зеленые зоны – почти не тронутые тибериумом. На этих 20 % живут настоящие счастливчики, не ощутившие на собственной шкуре прелестей войны и пагубного воздействия зеленых кристаллов. Зеленые зоны – последний оплот человеческой цивилизации на планете, здесь сосредоточены главные элементы научно-технического потенциала GDI.

Однако сами защитники человечества переживают отнюдь не лучшие времена. Силы GDI терпят одну неудачу за другой, а полоса невезения началась с тех пор, как в 2047 году ядерная ракета NOD уничтожила орбитальную станцию Филадельфия. Одновременно элитные отряды NOD начали массированное наступление. Результат плачевен – силы GDI раздроблены и подавлены, а NOD как никогда раньше близки к осуществлению своей цели – созданию нового мира на основе тибериума.

В такой критический момент один молодой командир GDI сумел сплотить вокруг себя горстку профессионалов и уверенно повел свои войска от поражения к победе. Понятное дело, именно этим командиром и предстоит стать игроку. На этом нелегком пути возникнет немало проблем, и войска Братства окажутся далеко не самым худшим из зол. Поскольку разработчики ввели в игру некую третью силу, то, скорее всего, придется повоювать и с инопланетянами. Хотя повтор-



ное появление мутантов тоже не исключается.

Также GDI предстоит что-то решать с самим тибериумом. Заполучив инопланетный артефакт, названный Тацит, люди обрели хоть какой-то шанс нейтрализовать тибериум. Но, с другой стороны, вся экономика построена на использовании тибериума, и без него жить уже просто невозможно. Ходят слухи, что несмотря на появление третьей стороны в конфликте, кампаний будет только две, чтобы не портить классическое противостояние. Или же от выбора стороны будет зависеть исход игры.

Сюжет будет подаваться как в виде классических роликов с живыми актерами, так и скриптовыми сценками на движке игры. Такие дополнительно обработанные и отрендеренные ролики по качеству не будут уступать кинематографическим вставкам. Еще неизвестно, кто сыграет роль Кейна, поскольку Joseph Kucan, программист с актерским талантом, в EA сейчас не работает.

Видеофрагменты призваны не только рассказать о зеле-

ном тибериумном будущем, но и немного разрядить бешеный геймплей.

В общих чертах феерическое военное действие полностью соответствует всем канонам серии. Вопросы крепкого дисбаланса сил, присутствовавшего в первой части, а затем в более завуалированной – в Tiberian Sun, не предвидится, поскольку за основу взяты Generals, и вряд ли разработчики пишут все с нуля.

Состав юнитов обеих враждующих сторон не претерпел особых изменений, все самое важное и любимое никуда не делось.

В арсенале GDI раскладная база на колесах, на месте и неизменный харvester – одно из самых сильных противопехотных средств в игре.

Никуда не делся и Mammoth Tank – самое убийное орудие, равно как и его уменьшенная копия – Predator. Любопытно, что если сравнить наброски «Мамонта» и Terran Siege Tank из StarCraft, отличий между ними найдется не так уж много. Принимая во внимание любовь Blizzard ко всяческому рода приколам и хорошо





зарытым собакам в виде easter eggs, очень может быть, что таким образом творцы WarCraft хотели передать «пламенный привет» своим коллегам из Westwood.

Классическая Огса приобрела сразу несколько модификаций, превратившись в быстрый атакующий юнит, имеющий гораздо более широкий спектр применения, нежели быстрокрылые Firehawk'и. К примеру, группы Орок смогут наносить точечные ракетные удары по точкам, отмеченным юнитом-пехотинцем под кодовым названием Spotter. Упомянутый кадр представляет собой аналог Terran Ghost из все того же StarCraft, так что счет стал 1:1.

Среди пехоты следует отметить тяжело бронированных Zone Trooper – солдат в огромных костюмах, не чувствительных к воздействию тибериума. Эти крутые парни хорошо валят все подряд на коротких и средних дистанциях.

Конечно же, ни одна тайная операция GDI не обходится

без командос – ходячей угрозы всему враждебному (надеюсь, у них хватит смелости сделать второй Renegade?). Помимо обычной пехоты, есть подразделения гренадеров и солдат с реактивными ранцами.

Инженеры уже не будут бегать по полю боя с инструментом наперевес, а будут колесить на пару с медиками в колывагах марки Ridge. На поле боя эти фургончики скорой помощи быстро поставят на ноги израненный личный состав и починят всю технику.

Среди других юнитов GDI стоит отметить знакомые всем багги, авианосцы, транспортные APC и мобильную установку залпового огня MRLS.

Убер-юнитом станет огромный бронированный и обвешанный орудиями Mech, однако многие с легкостью променяют его на несколько «мамонтов». Такой мех будет и в арсенале NOD.

Вооруженные силы Братства пополнились гораздо

большим числом новых боевых единиц.

Как противовес командос – Black Hand Shock Trooper. Кроме того, толпы солдат с гранатами или ракетницами способны в момент снести все строения на карте.

Относительно техники, доподлинно известно о Flame Tank – сметающего струями огня пехоту и здания, а также Stealth Tank – невидимке, который появляется в самый неподходящий для противника момент.

Очень интересно, что в ходе сражений немалую роль сыграет случай, когда счастливый, а когда и не очень. Разнообразие погодных явлений, упомянутое выше, – не случайно, поскольку большинство из них будут спонтанным образом возникать на картах и спутывать карты противникам. Понятное дело, что нападать на базу, по которой прошелся торнадо, намного проще. Также обещается наличие неких специфических зданий, способных генерировать ионные штормы. На территориях, прилегающих к красным зонам, штормы смогут возникать очень часто сами по себе, да и вообще близость залежей тибериума будет сказываться на каждом шагу. Идея в том, что попав под воздействие

ионного шторма, одни юниты получат штрафы, другие – преимущества. Так что при планировании вылазок в стан неприятеля придется учитывать сторонних факторов гораздо больше, чем раньше. Этому в немалой мере способствует разветвленная система апгрейдов и комбинирования юнитов. Подробности не разглашаются, скорее всего, в EA Los Angeles заготовили для геймеров еще один сюрприз.

Выход Command&Conquer 3: Tiberium Wars запланирован на 2007 год. К этому времени, надеюсь, все мы успеем как следует проапгрейдиться, поскольку системные требования не названы до сих пор, хотя и самому последнему «танкисту» понятно, что они будут немаленькие.

Третья часть C&C вместе с другим «заочным хитом» жанра стратегий в реальном времени – Supreme Commander – очень скоро докажет всем неверующим, что настоящие хиты – во все времена хиты и с годами становятся только лучше.

Вполне возможно, что Tiberium Wars станет новым эталоном среди стратегий, на который будут равняться все остальные без исключения.

Алексей «The Lich» Лещук



Название: Frater

Разработчик: Rebelmind

Издатель: Akella

Жанр: action/RPG

Официальный сайт: www.frater-rebelmind.com/en/

Компания Rebelmind, ранее отличившаяся двумя слабыми аRPG проектами, упорно продолжает клонировать одну и ту же идею, попутно совершенствуясь в исполнении. Новая игра тоже принадлежит к сословию hack&slash и бегает на доработанном движке, ранее использовавшемся в Space Nask. Невооруженным глазом заметно, что работа была проделана немаленькая и к тому же в весьма сжатые сроки. В первую очередь это относится к графическому оформлению и всяческим другим усовершенствованиям, не так сильно заметным, но не менее важным. Сюжетная подоплека бесконечного рубилова также приобрела занятные очертания, хотя по-прежнему изъяснов хватает с избытком.

Все происходит в XIX веке, научно-технический прогресс шагает в ногу с магией, богословием и алхимией. Что характерно, хоть и неестественно: церковники отлично уживаются с «еретиками» и даже успешно с ними сотрудничают. Общая беда еще сильнее сплотила ряды праведни-

ков и тружеников оккультного фронта.

Как всегда объявился очередной хитросделанный злодей, продавший темным силам за корзину варенья и бочку печенья. Некто Marcus Dominus Ingens раскрыл секрет философского камня и обрел бессмертие. Затем он быстренько устранил всех своих конкурентов, заключив их души в особые сосуды, тем самым обеспечив себя батарейками с магической энергией, что также дало ему неограниченный контроль над всякой нечистью. Но для полного и безоговорочного контроля над миром ему необходимо победить Посланца Бога, что в принципе вполне осуществимо – Посланец слабеет по мере того, как Маркус захватывает новые души. Поскольку сам Посланец не может напрямую вмешиваться в творящееся на земле безобразие, он сваливает все заботы на некое Тайное Братство.

Сей «узкий круг ограниченных лиц» специально для таких целей выдрессировали трех крутых бойцов.

Номер первый в этом непобедимом трио – Саймон Фратер – боец, монах и колдун; номер второй – суровая сибирская да-

ма по имени Елена, на все руки стрелок, способная зарядить белке в глаз со ста шагов не целясь. И наконец номер три – Тонг Вонг – мастер восточного рукоприкладства.

Одному из этой троицы придется спасти мир под чутким предводительством игрока. Геймплей хоть и подвергся доработке, но окончательную очистку от глупостей не прошел, на такую благодать не стоило даже и рассчитывать.

Прежде всего утомляет длительная малопонятная беготня, методичный осмотр сотен бочонков и сундуков в поисках хоть чего-то ценного, периодическая нехватка бутылок с маной и здоровьем. В общем и целом, игровой процесс страдает определенной несбалансированностью, во всяком случае, именно такой вывод напрашивается после ознакомления с демо-версией для прессы.

Прокачка проходит не столь быстро, как в большинстве игр подобного плана, новые уровни выдаются только по большим праздникам или ближе к окончанию очередной локации. У каждого персонажа свои умения и навыки, определяющие сильные и слабые стороны, процесс развития не

слишком запутан, но в то же время и не слишком понятен на первых порах.

Напавал убивают ролики на движке игры, треугольные головы никак не вяжутся с высокопарными диалогами и драматическими моментами. Происходящее выглядит дико, но забавно, впрочем, это утверждение относится и ко всей игре в целом.

Frater далек от совершенства, ведь Diablo и его последователи в виде Sacred и Titan Quest установили очень высокие стандарты качества, а последние – еще и немалые системные требования.

Как говорится, на ошибках учатся, и Frater – как раз и есть результат такой работы над ошибками, пусть не блестящий, но все же результат. Но некоторым выбирать не приходится, а значит даже у такого бюджетного проекта, как этот, есть шанс собрать свою маленькую аудиторию.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*

В тилу



*За версією Gameland Award 2005

BEST WAY



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, В тилу ворога II, Фірма «1С», Бест Вей

Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпром»

Полный привод: УАЗ 4x4
 Разработчик: Avalon Style Entertainment
 Издатель: «1С»
 Сайт: www.4x4game.ru
 Дата выхода: декабрь 2006

4x4
 ПОЛНЫЙ
 ПРИВОД

Россияне готовят к выходу весьма интересный проект – симулятор внедорожника. Главной особенностью игры является то, что, кроме автомобилей УАЗ, мы не встретим в ней других машин. Однажды русские предприняли попытку сделать хорошую игру «по бренду», и она превратилась в «Lada Racing Club». Интересно, закончится ли эта попытка неудачей? Детали можно узнать из нашего интервью с руководителем проекта «Полный привод: УАЗ 4x4» **Сергеем Алдуховым**.

УАЗ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

Руководитель проекта

Сергей Алдухов, 1977 г. р.
 Закончил Франко-Российский Институт Делового Администрирования и Государственный Университет Управления.
 Игры заинтересовался в 1989 году, начинал играть еще на старой XT. Интерес оказался хроническим и неизлечимым. Еще в институте успел поработать в игровом салоне администратором и в магазине по продаже компьютеров в отделе мультимедиа. Сразу после института занялся разработкой игр, что было скорее случайным совпадением, ибо планировал сначала закончить аспирантуру. За семь лет в «Авалоне» побывал в качестве руководителя проектов, дизайнера игр, звукорежиссера. Несмотря на то что играл во многие гонки, начиная со старого доброго Death Track, не думал, что доведется принять участие в таком проекте. «Идея делать игру про УАЗ сразу понравилась, а по мере детального ознакомления с темой и присутствия на мероприятиях очень впечатлился. Под этим впечатлением и работаю до сих пор».



Шпили: Для начала предлагаю рассмотреть ситуацию, сложившуюся с автомобильными аркадами и симуляторами на территории СНГ. В России, к сожалению, лучшей автогонкой для ПК считается «Адреналин: Экстрим-шоу». А провальный «Lada

внедорожники, немного пересекаются игровые режимы, даже издатель один и тот же. В вашу пользу, безусловно, играет то, что все автомобили лицензированы и широко известны игрокам. Можно ли считать игру «Полный при-

препятствия, грязь и кочки. Скорость более 60 км/ч — уже напряженные нервы, риск и разбитая машина.

— В «Полном приводе» есть препятствия. Большая часть пути, который приходится преодолевать, — это череда препятствий. В таком количестве их, наверное, нет ни в одной игре на сегодняшний день. Не сочтите за выпендраж...

— Вместо одной дороги — участок местности в квадратный километр, где нет дорог — есть только направления! (Россия, однако!)

— А еще, поскольку мы ездим по России, у нас реализована дорожная колея! Трехмерная и реалистичная. Каким бы несущественным техническим моментом это ни казалось на словах — игровые ощущения изменяются кардинально. Так что (пока нас никто

не переубедил) это новое слово в гонках.

Шпили: Что именно натолкнуло вас на создание подобной игры? Часом не «Lada Racing Club»?

Сергей: Не поверите — «Козлы»! Обидно как-то! У зарубежных игроков — все как у людей: есть известные автомобили и есть, соответственно, игры про эти автомобили. А у нас нет. Легендарный внедорожник есть, а игры нет. Вот решили исправить ситуацию и нанести «ответный удар», а вместе с тем порадовать любителей этих автомобилей и всех, кому не чуждо чувство восхищения при виде нашего затюненого «Козла» на 36-й резине со всеми люстрами, лебедками, кенгуринами и прочими деталями внешнего обвеса, проезжающего мимо. И вот, выходит, всем знакомые ухабистые дороги есть, отечественные машины, способные по любой пересеченной местности проехать, есть, осталось про это только игру сделать. Вот и получается, что они, «Козлы», и НАТОлкнули.

Шпили: Чужой движок всегда накладывает определенные ограничения... Скажется ли это на игровом процессе?

Racing Club» вообще заставил по-новому смотреть на российские разработки, придираясь к каждой мелочи... В то же время, если смотреть на ситуацию во всем СНГ, то тут лидируют наши земляки, выпустившие в этом году игру «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток». Вы не могли бы прокомментировать свои мысли по этому поводу?

Сергей: Действительно, ситуация с разработкой гонок в СНГ пока скромная. Хочется верить, что «Адреналин», «Экспедиция» и «Полный привод» зададут качественно новые стандарты развития этого жанра (в СНГ). За первых двух мы искренне рады; надеемся и сами не подкачать.

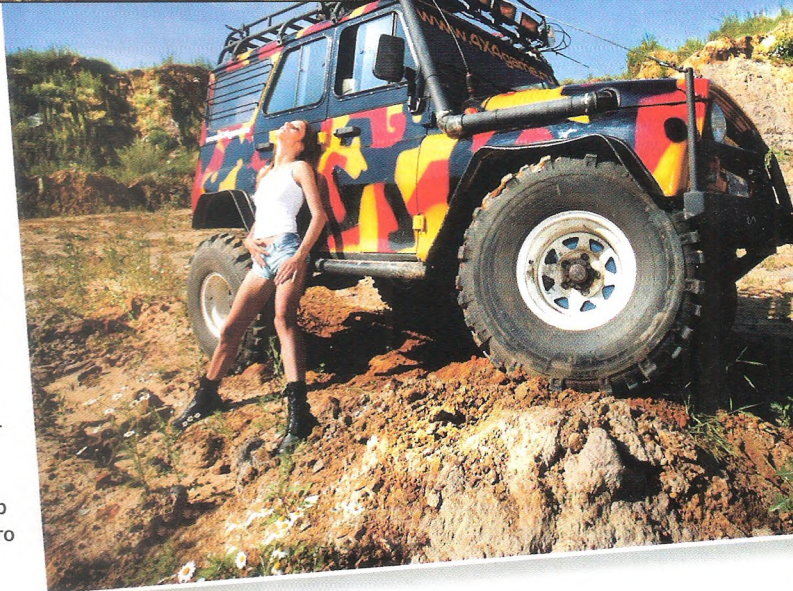
Шпили: У вашей разработки и у игры «Экспедиция-Трофи» есть много общего. Обе игры основаны на одном и том же движке («Chrome Engine»), в обеих играх принимают участие

вод: УАЗ 4x4» попыткой превзойти «Экспедицию» и занять первое место среди автогонок, разработанных в СНГ?

Сергей: Наверное, наивно будет отрицать наше желание занять первое место.

Из существенных отличий «Полного привода» от «Экспедиции» и от всех раллийных гонок вообще могу выделить:

— «Экспедиция» — это ралли на внедорожниках. Это скорость и повороты. «Полный привод» — это симулятор вождения внедорожника. Это





Сергей: По сути вопроса – да, безусловно, ограничения движка Chrome скажутся на игровом процессе. Например, не смогли вследствие ограничений движка реализовать «навешивание» отдельных внешних апгрейдов. В оригинале (Xpand Rally) ведь только спойлер можно было «навешивать» и все. А зачем «Козлу» спойлер?

Шпили: *Насколько точно вы будете моделировать УАЗы и бескрайние российские просторы?*

Сергей: Машины делали по чертежам и фотографиям. Если обратите внимание: «Хантер», например, как живой (если можно так выразиться). Мы даже мотор и внутреннюю отделку (сиденья, цвет обшивки и т. п.) отобрали в точности. Апгрейды тоже не высасывали из пальцев, а смотрели журналы, сайты производителей дополнительного оборудования и т. д., и даже свой УАЗик обмерили.

При создании игровых карт опирались на фотографии российских пейзажей и даже видеосъемку, в том числе с джиперских мероприятий. Для каждого региона, в котором проходят гонки, старались воссоздать аутентичный, именно ему присущий ландшафт. К вопросу подошли очень внимательно, все-таки матушку Россию изображать во всей красе – задача ответственная.

Шпили: *Каким образом тюнинг автомобиля будет влиять на его поведение? Приведите примеры.*

Сергей: Игроку для тюнинга будут доступны десять основных узлов машины: от движка до амортизаторов. Апгрейд двигателя ускорит разгон, а главное – мощность движка, позволяя игроку быстрее вытягивать машину из грязи и буераков. Большие внедорожные шины улучшат проходимость автомобиля, а мощные тормоза остановят машину даже на крутом горном склоне. И так далее...

Каждая машина обладает некоторым запасом прочности, складывающимся из прочности ее агрегатов. Чем круче апгрейд, тем больше шансов, что после близкого контакта с очередным оврагом автомобиль сможет продолжить покорение бездорожья!

Шпили: *Расскажите о системе повреждений автомобиля.*

Сергей: От столкновений машина корежится и ломается: появляются вмятины на кры-

льях, отваливаются дверцы, отлетают зеркала и бьются стекла. Причем поломка происходит не просто от степени повреждения, но в зависимости от направления ударов. То есть стукнулся левым крылом – оно помялось, правым – помялось правое. Но как бы ты не вмазался в дерево, «обернуть» железного друга вокруг ствола не получится – отделаешься глубокой вмятиной да отвалившимся дополнительным оборудованием.

Внутренности тоже повреждаются. И если отвалившееся зеркало на ходовые качества автомобиля не повлияет, то «стуканувший» цилиндр изрядно обрежет количество «лошадок» под капотом, а из пробитого глушителя будет валить густой дым. Повреждения отражаются в специальном интерфейсе, информируя игрока о состоянии машины.

На машине остаются следы грязи: проехал по болоту – пачкается машина, по пыли –

пылитесь, по воде – грязь смывается.

Шпили: *Теперь давайте поговорим о геймплее. Расскажите об игровых режимах, какие будут типы заездов, сколько нужно потратить времени на прохождение игры?*

Сергей: Основным в игре будет режим «Карьеры» – режим прохождения игры, включающий в себя прохождение джиперского чемпионата на всех игровых трассах. Кроме этого, игрок сможет просто покататься в режиме одиночной гонки, выбрав один из пяти типов соревнований – триал, трофи-рейд, спринт, ориентирование и «фрирайд». Первые четыре типа заездов сделаны на основе реальных видов соревнований, но отличаются в некоторых деталях. Последний режим представляет собой веселые покатушки по пересеченной местности со сбором «флагов» за определенное количество времени.

В среднем прохождение одной трассы занимает 10–15 минут. Таким образом, при планируемых 40 трассах общее время одиночного прохождения игры составит около 10 часов.

Шпили: *За что мы будем получать денежку и как сможем ее распределять? Доступны сразу все апгрейды или они открываются по мере прохождения игры?*

Сергей: Интересный вопрос. Итак, режим «Карьеры» пред-





БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відправ SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог VIP. В каталозі ти знайдеш наймодніші мелодії, картинки, відео, ігри та багато іншого.

Оновлення каталогу — щоденно. Каталог смішний лише з телефонами, які мають підтримку технології java та кольоровий екран.

* Цифровізується лише підтримка стандартного SMS-повідомлення з безкоштовною послугою WAP-адреси та виведенням WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP.

4554 Для абонентів усіх національних GSM-операторів



ГОЛОСОВІ ПОСЛУГИ

450 ПОРТАЛ КОХАННЯ

Зателефонуй за номером 450 та отримай масу задоволення. Найсенсаційніші діалогів та кліпів розповідають про свої потаємні історії та бажання. Велика кількість історій з життя, еротичних розповідей, неформального кохання та нетрадиційного сексу.

Сервіс працює щодобро. Вартість послуги: 2 грн. за Укрінення, 1,60 грн. за хвилину розмови. (Сторінка нарисована з 150, 60 грн)

511 Замовлення мелодій за допомогою диспетчера

Дуже простий спосіб отримати мелодію! Зателефонуй за номером 511 та замов мелодію, яку бажаєш отримати!

Сервіс працює щодобро. Вартість послуги: 2 грн. за Укрінення, 1,60 грн. за хвилину розмови. (Сторінка нарисована з 150, 60 грн)

504 ПОРТАЛ СМІХУ

Зателефонуй за номером 504 та отримай море задоволення та сміху! Найсмешніші картинки, приколи та анекдоти від «Вісника сміху» — унікальний «Вісник сміху» — посміхнись, анекдоти та історії «Золотий Ювілей», а також фільми від веселих таксистів та багато іншого!

Сервіс працює щодобро. Вартість послуги: 1,60 грн. за Укрінення, 3,84 грн. за хвилину розмови. (Сторінка нарисована з 150, 60 грн)

ТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ТЕЛЕФОНІВ



Телефони, що підтримують послугу Тем: Nokia 3220, 3220i, 3230, 3250, 3260, 3270, 3280, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000.

Телефони, що підтримують послугу Тем: Nokia 3220, 3220i, 3230, 3250, 3260, 3270, 3280, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000.

Телефони, що підтримують послугу Тем: Nokia 3220, 3220i, 3230, 3250, 3260, 3270, 3280, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330,

ставляет собой Чемпионат из 40 трасс. За победу игрок получает очки рейтинга. При наборе определенного количества этих очков игрок открывает новые трассы и продвигается по этапам чемпионата.

Трассы можно проходить в разной последовательности. Но чтобы открылись новые, нужно набрать определенное количество очков рейтинга.

За успешное прохождение препятствий на трассе игрок получает бонусные очки, которые постоянно накапливаются. По достижении игроком определенного количества бонусных очков открываются новые «апгрейды» для машин.

Шпиль: Что вы можете сказать о реализме управления? Насколько нам известно, много возможностей по управлению внедорожником в реальной жизни привнесены в игру... Значит ли это, что управление будет сильно сложным для игрока? Скорости автомобилей будут также низки, как и у настоящих УАЗиков?

Сергей: Реализм управления есть, но он может отличаться рядом моментов от реальной жизни. В игре есть два дополнительных элемента управления, присущих именно внедорожникам – пониженная передача и переключение «задний привод – полный привод».

Таким образом, управление осуществляется «активным ру-



лением», а также своевременным и умелым переключением режимов езды «задний привод», «полный привод» и «пониженная передача». Режим включения межколесного дифференциала автоматический. Таким образом, попав в колею с грязью или заезжая на крутой подъем нужно включить пониженную передачу, проехав/заехав – выключить, если прямой скоростной участок – включить задний привод. При этом всем помнить, что при заднем приводе пониженная передача не включается, равно как и на большой скорости.

Поведение машины на дороге зависит от типа поверхности, а их в игре будет более десяти: чернозем, жидкая грязь, песчаная дорога, земляная дорога, камни, трава и др. У каждой свои физические свойства и езда по каждой из них имеет свою специфику. Также будет поддер-

живаться руль, с которым игрок сможет по полной ощутить force feedback, то есть вибрация и сопротивление от езды по каждому типу поверхности.

Скорости будут также низки, особенно для базовых (заводских) автомобилей. Технические характеристики приближены к реальным. А вот тюнингованный УАЗ уже сможет отличаться по характеристикам. Что касается скорости, кстати, могу отметить, что она будет совсем не первостепенной характеристикой машины, бездорожье ведь – дело тонкое. Там так просто не погоняешь.

Шпиль: Что бы вы сказали фанатам автосимов, если бы была такая возможность?

Сергей: После общения на форумах хочется обратиться

к игрокам, которые могут так или иначе рассматривать нашу игру

как интересную, и к тем, кто после покупки «всем известной игры» про отечественные автомобили боится уже покупать российские гонки:

– Ребята! Мы стараемся изо всех сил, чтобы это был достойный продукт. Мы будем делать все возможное, чтобы после покупки нашей игры вы не были разочарованы и непосредственно перед покупкой уже имели полное представление о том, что вы собираетесь купить. Мы будем выкладывать кадры и ролики из игры – заходите на наш сайт, посещайте наш форум по игре, обсуждайте игру на форуме журнала «Шпиль!» (www.shpil.com/ph/index.php)! Ваша поддержка нам помогает.



Шпиль: И напоследок, чего бы вы пожелали читателям журнала «Шпиль!»?

Сергей: Добрых, радующих глаз, слух и желудок игр. А еще читайте журнал, просвещайтесь, и тогда никто не останется обижен.



Название игры: The Settlers II: the Next Generation (10th Anniversary)

Жанр: RTS

Разработчик: Blue Byte Software, www.bluebyte.net

Издатель: Ubisoft Entertainment, www.ubi.com

Сайт игры: diesiedler2.de.ubi.com

Дата выхода: VI квартал 2006

Десять лет спустя. Восстание из DOS'a

Последняя часть *Settlers* сломала на корню идеи предыдущих частей и превратилась в рядовую скучную RTS, которая не особо выделялась на общем фоне. Мало ресур-

сов, много «мяса» — этот принцип неуместен, когда речь заходит о «Поселенцах» (именно так переводится название игры на русский язык). Такой удар по доверию игроков не заставил себя долго ждать и обернулся

против разработчиков. Фанаты серии были недовольны со всеми вытекающими. Что делать? Делать так, как было. Это сложно, но ведь нет ничего невозможного. «Как было», естественно, не получится. Но

похожее или даже что-то лучше того, что было раньше, сделать вполне реально.

Что-то очень странное происходит с разработчиками и издателями компьютерных игр.

Atari приносит извинения за *Driv3r* (см. новости), выходит очень много качественных римейков старых игр, а те, кто еще совсем недавно с пеной

у рта доказывал свою правоту, сегодня признают свои ошибки и прислушиваются к мнению большинства... Это есть гуд. Пипл, от которого что-то зависит, начинает

умнеть. Что же до «Сеттлеров», то мы наблюдаем именно тот редкий случай, когда разработчики берутся за ум. Не знаю, чем они за него берутся, но у «Голубого байта» таки получится в этом году вернуть толпу фанатов и

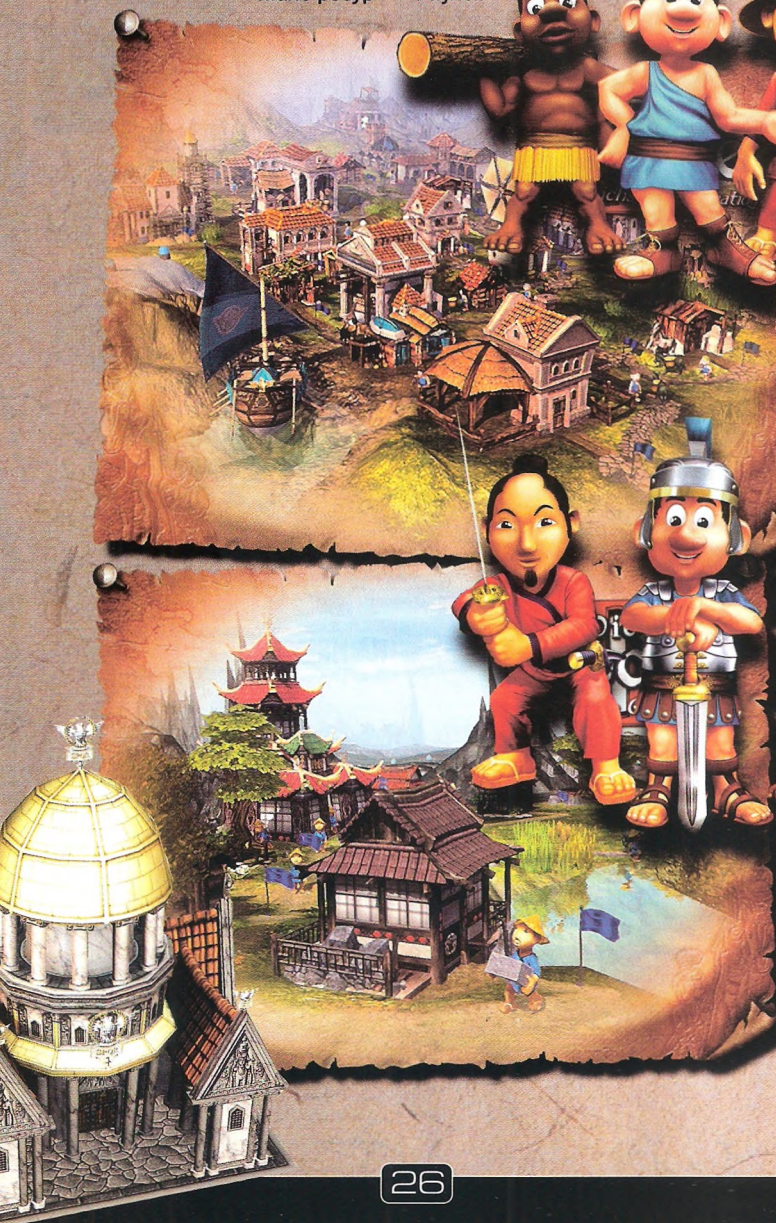
усадить их за свой римейк. Римейк? Да, именно так: немцы сейчас корпят над созданием римейка не чего-нибудь, а великого древнего *Settlers II*, разработавшего еще под DOS.

Что такое Settlers и что нас ждет в римейке?

Если вы вдруг по каким-либо причинам не играли в тот великий древний *Settlers II*, а занимались нехорошими делами вроде посещения детсада или сидения на уроках, то вам должно быть стыдно!

Римейк хорошей игры — это тоже хорошая игра!

Римейк так же, как и оригинал, рассчитан на развитие своего поселения. Вы отдаете приказы своим поселенцам, а они беспрекословно их выполняют. Что характерно, в игре практически нет тактики и управления отдельными юнитами. Например, для постройки дома нужно всего лишь указать, где он должен быть построен. А поселенцы уже сами сообразят, откуда принести доски и камень для постройки здания. Важную роль играет расположение тех или иных зданий. Если в селемнии мало складов, придется ждать, пока грузчик принесет стройматериалы с одного конца карты в другой. Так же и с другими ресурсами. Лесопилку лучше строить рядом с домиком лесника, а булочную — рядом с мельницей. В игре огромное количество ресурсов, но в общем их мож-





но разделить на несколько типов: стройматериалы (нужны для постройки зданий), еда (тут все понятно) и остальные (уголь, золото и т. п.). Чтобы добывать некоторые из них, придется выстроить хитрую цепочку из зданий. Например, для приготовления отбивных нужно мясо, которое добывается на ферме, которой, в свою очередь, требуется сено для кормежки скота. Таким образом, придется построить три здания и, по возможности, они должны стоять рядом. Развитие селения очень интересно, особенно тем, кто любит в стратегиях заботиться о ресурсах.

Геймплей «Сетлеров» всегда был рассчитан на глобальный контроль города и наблюдение за ним. Игроки в основном смотрели на то, как развивается их селение, потому что не имели возможности управлять отдельно взятым юнитом. Селение постоянно совершенствовалось, а его границы

продвигались вперед до тех пор, пока не соприкоснутся с территорией врага. И тогда уже начинались серьезные разборки, и если кто не успел вовремя укрепить свои владения – тому не повезет!

Как и любой другой римейк, «Settlers II: the Next Generation» подразумевает обновления не только в геймплее, но и в технологическом плане. Геймплей практически не изменился, разве что в лучшую сторону. А вот графический движок абсолютно новый, трехмерный. Понятное дело, что его не сравнить с графикой оригинальных вторых «Поселенцев». Сама же игра, как и прежде, остается такой же интересной и увлекательной. Ждем-с!

СанСаныч



=SAS=

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ
ТЕРРОРИЗМА

Кто рискует,
тот побеждает!

РУССБИТ-М
У К Р А И Н А

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТАЙСКИЙ ДРАКОН

НИКТО
НЕ УЙДЕТ
ОТ ЕГО
МЕСТИ!

Оригинальный
синхронный
перевод в лучших
традициях
"запрещенного"
видео!



Название игры: Ex Machina: Меридиан 113

Разработчик: «Таргем»

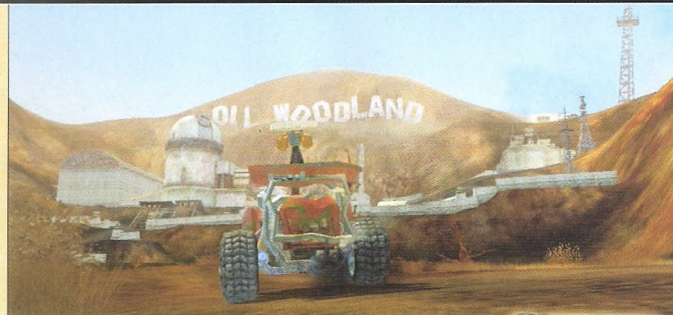
Издатель: «Бука»

Жанр: Action/ Machine-PostApocalyptic-RPG

Мультиплеер: до 16 человек

Дата выхода: 4 квартал 2006 года

Официальный сайт: www.nival.com/exmm_ru



Ex Machina: Меридиан 113 — открытое письмо разработчикам!

Если бы не жажда познания, то люди не были бы людьми.

Выжив после катастрофы, ставшей основой первой части игры, и придя в себя после победы над Злом, человечество снова продолжило свой путь вперед, на встречу неизвестности, в светлое будущее.

В будущем (впрочем, как и сегодня) для многих Америка является вожденным краем. Обнаружив эти манящие земли, наши Новые Колумбы со всех ног поспешат туда в надежде хоть когда-нибудь вкусить сладкую жизнь.

Таким вот сюжетом делятся авторы аддона «Меридиан 113», продолжения игры Ex Machina — игры неоднозначной, получившей как море критики, так и целую армию поклонников и разнообразных наград. Напомню, что, несмотря на очень красивые пейзажи и технику, основными претензиями были не только жалобы на технические недочеты, но и на пустоватый мир, скучные квесты, недостатки в сценарии, озвучке и т. д. Так-то оно так, но при желании недочеты найти можно во всем. Даже на Солнце есть

пятна. А еще игре крайне не хватало мультиплеера, из-за чего многие грустно взирают в сторону Auto Assault.

Вот именно мультиплеер и призван стать основной фишкой продолжения игры. Привычный и командный deathmatch на четырех специальных картах позволит настоящим крутым водителям (до 16 человек) испытать в деле и проверить на прочность избранных ими железных монстров, снабженных охапками орудий, превращая вражеские машины в груды железа. Если техподдержка мультитка будет реализована грамотно, то сюжет для онлайн-поединков будет «по барабану»! Чем не конкурент UT, где транспорт использовался лишь отчасти? Поэтому рискну посоветовать обратить на проект внимание даже тех из вас, кто ругал первую часть: грабли граблями, но прогресс налицо.

Возвращаясь к сингловому прохождению, отмечу, что скриншоты уже сейчас показывают, что игра станет еще красочнее — восточные города-дворцы, яркие атаки и взрывы, разлетающиеся

на куски машины, Статуя Свободы. А огромные буквы на холмах «Oil woodland» прямо указывают на американский Голливуд, подернутый пылью конца света. Авторы предлагают расширенный ряд еще более тюнингуемых автомобилей и вооружения наряду с более насыщенным геймплеем. Новые и уже любимые персонажи, новые враги, именуемые «высокотехнологичными», предположительно зададут игре жару. При этом упоминается о «навыках экстремального вождения», хотя особо адреналиновых потасовок в оригинале замечено не было.

Кроме того, мода на характеристики не дает авторам пройти мимо желания ввести в параметры героя «Харизму», то есть теперь отношение к нам будет более многогранным. Отношение со стороны мира будет определяться даже тем, каким образом вы размазываете свой колёсный танкер и какую наклейку-эмблему вы на него прилепите. Звучит интригующе, но... Мы уже обжигались.

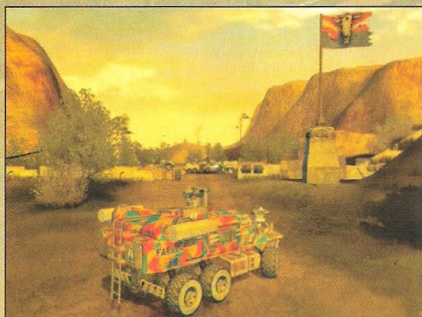
На разработчиков надеюсь, но сам не плошай (разработ-

чики, кстати, открыли форум, где прислушиваются к мнениям всех желающих, ура!). Поэтому, пользуясь случаем (а вдруг разработчики прочитают эту статью?), позволяю торжественно размахивая флажками и майками, сформулировать наши требования/пожелания/надежды:

1. Пожалуйста, качественно проработайте мультиплеер.
2. Не торопитесь выпускать продукт, тщательно проведите бета-тестинг, нам не нужны сырые игры.
3. Оживите, пожалуйста, мир!
4. Не жалейте фантазии на увлекательные задания.
5. Не сводите битву с боссами к банальности.
6. Лихо закрутите сюжет!
7. Господа актеры, проникнитесь!

Не считайте, пожалуйста, что мы «раскатали губу», просто, на наш взгляд, игры должны быть как раз такими. И тогда-то Ex Machina обретет широчайшую популярность и величайший успех!

—Napalm—





28 СЕНТЯБРЯ – 1 ОКТЯБРЯ 2006 г.

ЕДИНСТВЕННЫЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ 4 МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выставочный комплекс «Спортивный»
г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. метро «Республиканский стадион»

ВСЕ ЗНАЮТ, ЗАЧЕМ ОНИ СЮДА ЕДУТ!

ПРИЙТИ И ВЫИГРАТЬ

Нон-стоп чемпионаты по разрабатываемым играм в «Гейм-зонах».
Чемпионат по онлайн-играм.

ИСКУССТВО МАГОВ

Разработчики Украины, России, Франции, Германии, США.

GAMEWORLD В КАРМАНЕ

Разработчики, издатели и продавцы мобильных игр и развлечений.
Чемпионаты по «карманным» играм.

ЦИФРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Ярмарка компьютерной и цифровой техники, аксессуаров, DVD и CD.
Фестиваль компьютерного искусства и моддинга.

ШОУ-ПАРАД ИГРОВЫХ И «ЖЕЛЕЗНЫХ» ПРЕМЬЕР

НОН-СТОП РОЗЫГРЫШИ!



При содействии
выставочной компании **МЕДВІН** ВИСТАВКИ

Технологический партнер



Генеральный
радиопартнер
Ера 96.0

Медиа-
партнеры

МОЙ
КОМПЬЮТЕР



SNIP
Специализированный журнал по информатике и программированию

Мир связи

ВМАНІЯ

СТРАНА
ИГР

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

X3M

K9



НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

5 БАЛІВ
журнал для студентів

PC ИГРЫ

Hi-Tech

ШПИЛЬ!

ТВПАРК

ФАНТАСТИКА

<http://expro.igrograd.ua>

ОРГАНИЗАТОРЫ

Издательский дом
МОЙ
КОМПЬЮТЕР

Мой компьютер игровой

СООРГАНИЗАТОР

international game developers association
igda

Название игры: Tony Hawk's American Wasteland

Жанр: симулятор скейтбордюра

Разработчик: Neversoft Ent., www.neversoft.com

Издатель: Activision, www.activision.com

Издатель у нас: Бука

Системные требования: процессор 1,4 ГГц, 512 Мб оперативки, 128 Мб видео

Сайт игры: www.aspyr.com/games.php/pc/thaw/

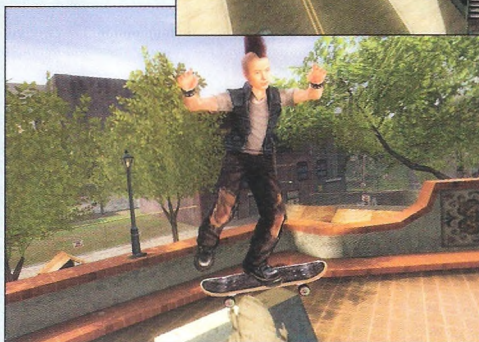
ОЦЕНКА: 3
Геймплей
сначала: 7
через полчаса: 2
Графика: 5
Звук: 4
Управление: -19261
Сюжет/концепция: 7

Звери-редакторы! Звери-разработчики!

Меня больше чем убивали! Путем применения утюга, паяльника и брелка-хрюшки главного редактора меня заставили играть в свежеспеченный аЦтой! Только что сошедший с конвейера по выпуску убогих игр аЦтой все еще имел запах вонючей резины скейтборда и тошнотворный аромат пота от майки скейтбордиста.

Воспоминания из жизни молодого скейтбордиста

Все бы ничего, но со скейтбордами у меня связана одна не очень приятная история. Причиной особого отношения к этому четырехколесному виду транспорта стала авария. Однажды, катаясь на своем дешевеньком скейте по улице, я по случайному стечению обстоятельств столкнулся с «КамаЗом». Это был просто какой-то кошмар! Родители ме-



ня жестоко наказали, лишив на две недели права прогуливать уроки и пить пиво с друзьями. А чтобы компенсировать убытки водителю «КамаЗа», мне пришлось целых два года (!!!) экономить деньги на школьных завтраках. Как результат, из-за обычной прогулки на скейтборде я очень долго страдал от недоедания и видел во сне



Июль – Август 2006 ЖИ

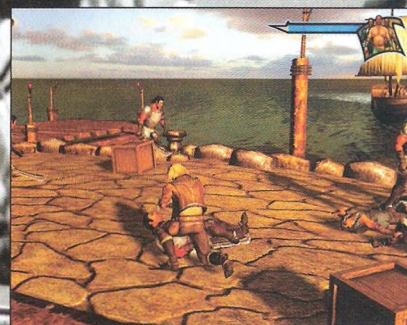
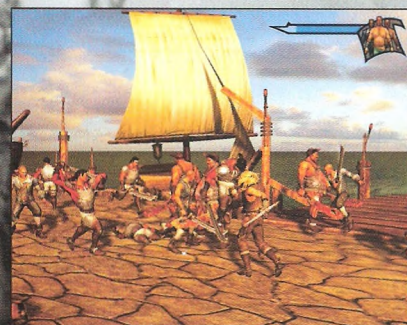
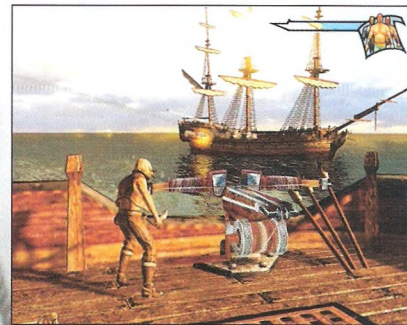
Название: Одиссея капитана Блада

Разработчик: Акелла, www.akella.com

Издатель: «1С», games.1c.ru

Сайт игры: www.akella.com/ru/games/blood

Дата выхода: осень 2006 года



Настоящий монстр по созданию «Морских игр», российская компания «Акелла», намерена в этом году выпустить очень интересный проект – «Одиссея капитана Блада». Игра создается по мотивам произведений Рафаэля Сабатини и обещает быть весьма интересной. Подробности о готовящейся к выходу игре мы узнали из первых рук – у руководителя проекта Сергея Макеева.

Captain Blood

Шпили: Для начала предлагаю обсудить ваши предыдущие проекты. «Корсары», «Рыцари морей», «Век парусников» и другие известные проекты связаны с морской тематикой. С чем связано создание именно «морских» игр?

Сергей: Мы всей «Акеллой» очень любим игры про море и практически не можем без них жить, для нас это как наркотик...

Шпили: «Корсары 3» многим игрокам не понравились. Особенно были возмущены геймеры «старой

школы», которые по несколько раз прошли первую часть игры. Что послужило причиной для этой ситуации?

Сергей: «Корсары 3» мы делали, прислушиваясь к мнению игроков и стараясь учесть все их пожелания. К сожалению, игроки зачастую сами не могут понять, что они хотят увидеть в игре. Судя по отзывам, всего, что не нравилось игрокам в «Пиратах Карибского Моря», не хватает в «Корсарах» ☹. Много проблем возникло у нас из-за использования старой технологии Storm 2.5. Для «Одиссеи» наша команда разработала совершенно но-

Руководитель проекта

Макеев Сергей Александрович

Родился 13 июня 1979 года в городе Саратов

Закончил Саратовский государственный политехнический университет (специальность робототехника), также обучался в учебном центре Microsoft (получил сертификат Microsoft Certified Professional).

Начинал создавать игры еще для платформы ZX Spectrum

вый движок Storm 3.0, который на порядок превосходит своего предшественника по стабильности, скорости и красоте картинки.

Шпили: Планируете ли вы создавать продолжение «Корсаров»? Когда?

Сергей: Конечно, мы планируем создать как можно больше игр под брендом «Корсары» и как можно скорее...

Шпили: Окей. Теперь перейдем непосредственно к «Одиссее капитана Блада». Игра создается по произведениям Рафаэля Сабатини. Вы включите

в игру только «Одиссею капитана Блада» или наполните ее сюжетом событиями из других произведений Сабатини – «Удачи капитана Блада», «Хроника Капитана Блада»?

Сергей: Мы отредактировали сюжет, чтобы он отражал наше видение произведений Сабатини. Мы дадим игроку вкусить настоящей пиратской жизни и почувствовать себя отчаянным пиратом Карибского Моря!

Шпили: Насколько точно будут воспроизведены истории произведений? Будет ли линейным сюжет?

Сергей: Сюжет будет достаточно разветвленным, в процессе прохождения игрок встретит персонажей из всех трех частей книги и получит шанс бросить им вызов!

Шпили: «Одиссея» во многом похожа на «Корсаров», но это совершенно раз-

ных и плавающая на корабле в морских.

Шпили: Морские сражения упрощены. Игроку всего-навсего нужно поймать удачный момент для выстрела. В то же время для наземных схваток представляется очень много



ные проекты. Каковы основные отличия этих игр?

Сергей: Ну, если рассматривать с точки зрения, что обе игры про пиратов, то игры похожи. На самом деле «Одиссея» — это не RPG-проект, а динамичный экшен с аркадными морскими сражениями. В то время как «Корсары» можно считать симулятором пирата.

Шпили: Какие режимы доступны игроку? Чем они отличаются? Будет ли сетевая (LAN, Internet) игра?

Сергей: Сетевая игра в данный момент не планируется, игроку будет доступен только Single Player режим.

Шпили: Геймплей разделен на морские и наземные миссии. Когда игрок выполняет задание на суше, может ли он плавать на корабле? Насколько широка свобода его действий?

Сергей: «Одиссея», в отличие от Корсаров, — игра с миссионной структурой. Игрок, управляя Бладом (или в некоторых миссиях Джереми Питтом), убивает врагов, продвигаясь по сюжету в сухопутных мис-

сиях и плаывая на корабле в морских.

Сергей: Основная изюминка игры как раз в наземных сражениях, показать игроку реальность абордажа, в котором сходятся в жестокой сече сотни пиратов, — это ли не повод для гордости?

Шпили: Расскажите о геймплее в общем и о самых его интересных составляющих.

Сергей: Основа игры — это жестокие сухопутные схватки, в которых Блад раскидывает окружающих его врагов и сра-

жается с Боссами. Мы внесли в игру очень интересную «фичу»: игрок может казнить своих врагов. Это сделано следующим образом: если во время сражения игрок оглушил противника, его можно схватить, после чего проигрывается интерактивный кинематографичный ролик, результатом которого становится зрелищная смерть врага. В море также активно используются кинематографичные ракурсы камеры и зрелищные взрывы вражеских кораблей, игрок буквально чувствует себя участником голливудского боевика на пиратскую тематику.



Шпили: Чем вознаграждается наш пират? На что тратит полученные ресурсы/очки?

Сергей: В игре нет золота или других ресурсов, как это было в «Корсарах». Сражаясь с противниками, игрок получает опыт, который он может потратить на новое оружие или

изучение новых приемов в перерывах между миссиями.

Шпили: Что можете сказать о графике и о системе повреждений?

Сергей: Поскольку проект разрабатывается параллельно для next-gen консоли XBOX-360, то графика в игре выполнена на высочайшем уровне. Система повреждений обсчитывается в реальном времени, используя AGEIA PhysX (или программный расчет). Это позволило сделать разрывающиеся паруса, рвущиеся веревки, падающие мачты, можно

даже расколоть корабль противника пополам.

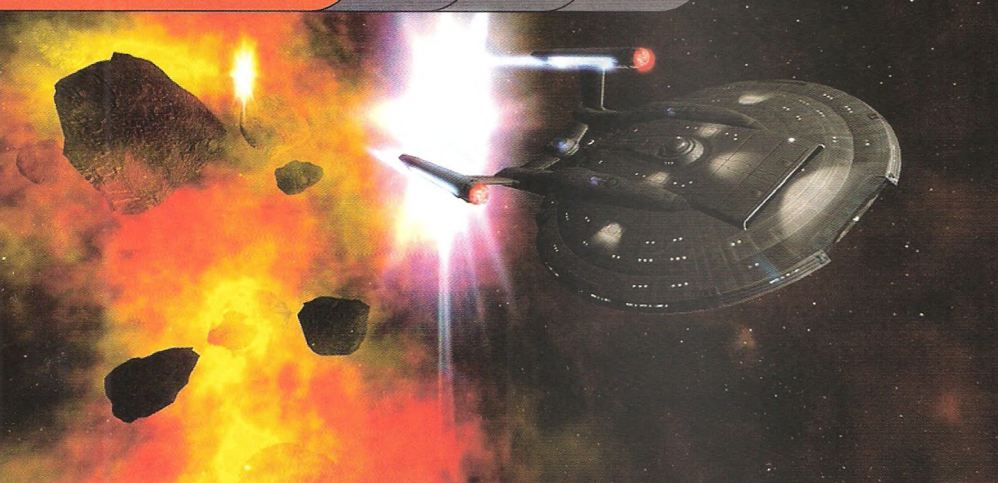
Шпили: Замечательно, мы как раз провели тест AGEIA PhysX (см. стр. 60). Теперь относительно музыкального оформления. Какая будет музыка в игре?

Сергей: Музыка в игре будет соответствовать уровню графики и будет выполнена на высоком уровне. Саундтрек игры выполнен в духе голливудских фильмов и записан Московским филармоническим оркестром.

Шпили: Итак, мы с нетерпением ждем выхода первого next-gen проекта вашей компании! Что бы вы пожелали читателям журнала «Шпили!», ожидающим эту игру?

Сергей: Побольше оптимизма в жизни и попутного ветра вам в паруса!





Название: Star Trek: Legacy

Разработчик: Bethesda Software

Жанр: космический симулятор/стратегия

Дата выхода: 15.09.2006

Наследили звездные

Арахис также содержит слабый наркотический алкалоид. Обычно употребляется курением сухой измельченной кожуры, полученной примерно из 0,4–0,5 кг сырого арахиса. Практической ценности не имеет.

Размышление тибетских монахов и философов о свойствах арахиса

Не знаю, возможно, мое плохое отношение ко всему сериалу «Звездный Путь» связано с повышенным содержанием отрицательных флюидов в родном доме или с приближением всадника апокалипсиса, который возвестит о начале сессии. А может, дело все в том, что сериал не был у нас настолько популярен, как в звездно-полосатых штатах, потому жителю страны вечно взрывающихся реакторов и не дано понять сей шедевр. И если в далеком Буржуйленде еще есть те, кто оценят потуги разработчиков захоботить побольше условных

енотов на всеми забытом сериале, то на далекой родине сала, шароваров и сталкера Star Trek ассоциируется с неправильно написанным Star Wars.

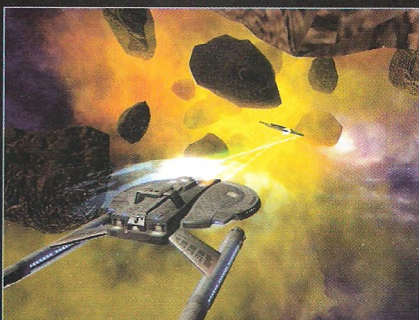
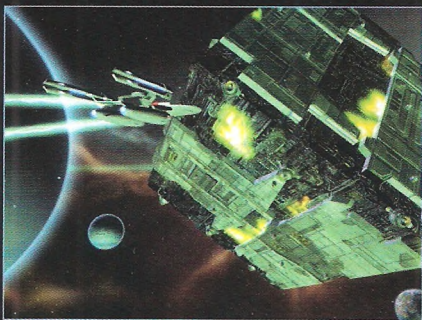
Марихуна разрушает ваш организм

«Каждой новой части – новый разработчик!» – вот он, боевой клич девелоперов нашего столетия. И по фигу, что новая команда, может, ничего не знает об истории проекта, да и в рамках самого проекта уже невозможно придумать какие-либо интересные сюжетные повороты (как-никак мыльной опере «S.T.» уже за сорок – все по сто раз обговорено). Вот фанаты (колонки весело наигрывают «Don't stop Hooligans») сериала

и обратились к редакции журнала за помощью. Решили мы все достаточно просто – нашли темный подвал, мешок пряников, команду разработчиков и все видео-серии «Стар Трек» (коих насчитывается около 700), поставили дверь подвала на автоматический таймер (чтобы открылись где-то через две недели) и... Вспомнили, что забыли занести телек. Ничего, пусть хоть краткие описания на оборотах коробок кассет/CD почтают. Была даже идея забить на игру и начать снимать «Пилу 4» или ТВ-шоу «В подвале», но, поборов в себе остатки здравого смысла и прикупив терпения, решили ждать.

Через две недели вынесли на свет божий то, что осталось

от разработчиков, и отнесли это в редакцию. А затем под самыми изощренными пытками, которые только смог воплотить в жизнь Lich (ака злобный модератор) при помощи ручки, календарика и завалявшейся в столе бутылки пива, начали девелоперы рассказывать то, что раньше знать не знали. И поведали они нам, что на второй день жизни в подвале разработчики совершили военный переворот, и власть над мешком пряников захватил бомж Вася. На шестой день открылось разработчикам откровение, что их больше, а бомж один, здоровый, небритый и воиничный, и есть способ все эти 700 серий объединить в одну сюжетную линию. И плавать,

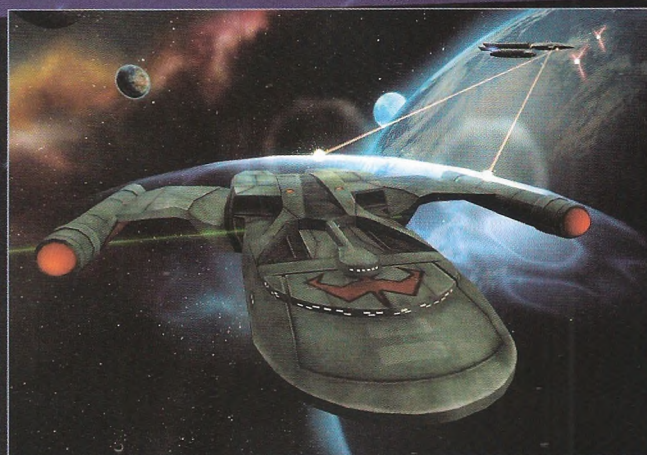




что, по сути дела, это три разных сериала, действия которых происходит в разных эпохах, а бомж к делу не имеет никакого отношения. Вот и забыли они о пряниках да начали писать хайку про кирпич, тем самым еще раз доказав, сколь страшны в руках профессионала ручка, календарик и бутылка.

Пиву – БОЙ!

Сюжет игры будет по старинке крутиться вокруг конфликта Галактической Федерации и расы людей-тостеров – Боргов. На сей раз проказники Борги стырили технологию открывания пива ушами и намериваются с ее помощью построить дом, вырастить дерево и захватить мир. Нам же как представителям вселенского Бобра придется на протяжении трех эпох (Enterprise, The Original Series, The Next Generation – по названиям сериалов) летать по космосу, чистить тыквы Боргам и собирать флот. И вот тут-то и проснется стратегическое начало игры, потому что, хоть игра и является космическим симулятором, но дан нам шанс будет управлять сразу небольшим звеном (пожалуй, насчет флота я загнул). На каждой миссии мы должны будем решить, брать ли несколько неповоротливых крейсеров или



прикрыть один из них пачкой истребителей и корветов.

За решение наше будет отвечать не только здравый смысл, но и Command Points, которые будут выделять согласно заработанному стажу и пройденным миссиям. Или, может, вы решите не покупать дополнительные корабли, а прикупить пушки с торпедами или изучить технологию новой эры. А денег подсобрать, чтобы нанять нового адмирала не охота? Посадить его на какой-то чахленький корвет и вмиг превратить это жалкое корыто в летающую крепость, полную тактических приемов. Причем тут следует учитывать то, что у каждого адмирала приемы будут, как говорят, «собственные и неповторимые». Вон

один сможет маневрировать лучше и быстрее, другой – прицельнее вести огонь по огневым батареям противника. А если учитывать то, что игра и без адмиралов полна тактических изысков (хоть бери да отстреливай отдельные детали корабля или тарань противника), то в наши лапки может попасть просто гроза всех тактических стратегий. Однако стоит повторить, что пока все это остается исключительно на гипотетическом уровне.

Не нюхай клей – косплеером станешь

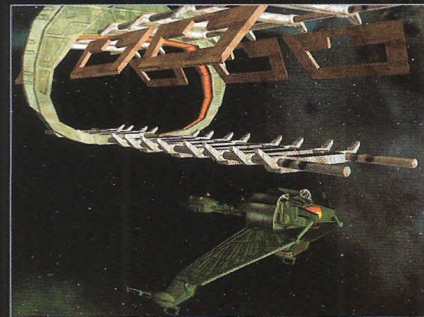
В графическом плане, как всегда, нам обещают золотые горы, имбирные реки, причем, скорее всего, именно «обеща-

ют». Я, конечно, понимаю, что трехмерный космос, использование новейших технологий при отображении взрывов и прекрасно смоделированные объекты – все это звучит красиво, но скриншоты не показывают сейчас того, что описывают девелоперы. Нет вам ни обугленных воронок, ни отбитых частей кораблей, плавно кружащихся в пространстве, ни царапин на кораблях, да и сами корабли, если честно, не так уж и красиво оформлены. Что ж, будем надеяться, что все так убого выглядит лишь на скринах, а в жизни будет еще хуже и отвратнее – надо же будет покрыть лаком и матом графический движок и дизайнеров в ревьюхе.

Выводы

Скорее всего, осенью на рынок выйдет обыденный проект, этакий компот из стратегии и симулятора. Конечно, он навряд ли предложит геймеру чего-то новое и интересное, а отечественного пользователя он не заинтересует даже с сюжетной стороны. Посему посоветую разработчикам выбрить себе головы и записаться в кришнаиты или, на крайняк, убить себя об стену.

Legion, tailleur@mail.ru



Название: Казаки 2: Битва за Европу**Жанр:** стратегия, RTS (real-time strategy)**Разработчик:** GSC Game World, www.gsc-game.com**Издатель:** CDV Software Entertainment, www.cdv.de**Издатель в Украине:** GSC World Publishing, www.gsc-game.com**Системные требования:** процессор с частотой 1,4 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, 64 Мб видео (игра запускалась и на ПК с 32 Мб видео)**Рекомендуемые:** процессор с частотой 2,0 ГГц, 768 Мб оперативной памяти, 128 Мб видео (DirectX 8.1)**Официальный сайт:** www.cossacks2.ru**ОЦЕНКА:****Геймплей:****Графика:****Звук:****Управление:****Сюжет/концепция:****Глюки:**

6

4

4

7

6

8

10

ВТОРЫЕ КАЗАКИ

часть вторая

Я – фанат первых «Казиков», но с выходом второй части игры ничего, кроме расстройства, эта игра у меня не вызвала. Разве таким должно быть продолжение прекрасной стратегии? Это же совсем другая игра! Где морские баталии? Куда подевалась превосходная экономическая составляющая игры? Почему не нужно строить большую часть зданий и делать апгрейды? Куда делась атмосфера первых «Казиков»? Думаю, вы сами знаете ответы на эти вопросы. Всего этого в игре

просто нет. GSC, вероятно, просто разучились делать стратегии. Скорее всего, это случилось после выхода «Завоевания Америки»...

Интересный захватывающий геймплей первых «Казиков», возможность укрепления и защиты собственной базы, много возможностей как для тактиков, так и для стратегов, отличный сетевой режим, прекрасная одиночная игра... Да, в «Казиков» хотелось играть снова и снова, даже по прошествии нескольких лет. А что теперь? Наша база рассредоточена по всей карте, войска ходят в боль-

шей мере только по дорожкам (устают, видите ли), выбор войск и апгрейдов ничтожно мал, нет случайной карты для сражения с компьютером, да много чего еще нет! Кто играл – тот знает. Отсутствует даже такая полезная штука, как информация о юнитах! Ну куда это годится? Ладненько, перечислять все недостатки игры – места в журнале не хватит, тем более что мы обсуждаем аддон.

Собственно, аддон

От аддона к ТАКОЙ игре ждешь работы над ошибками и хотя бы немного понимания

разработчиков. Неужели нельзя было хотя бы чуть-чуть приблизить игру к оригинальной второй части? Или хотя бы добавить несколько полезных для геймплея вещей, которые были раньше? Оказывается, нет. На два диска с трудом вместились три новые нации, четыре кампании и капля оптимизации для движка. И, что самое ужасное в этом всем, для установки требуется оригинальная лицензионная версия вторых «Казиков». Вспомним аддоны (или как их там называли) к первой части игры: они действительно вно-



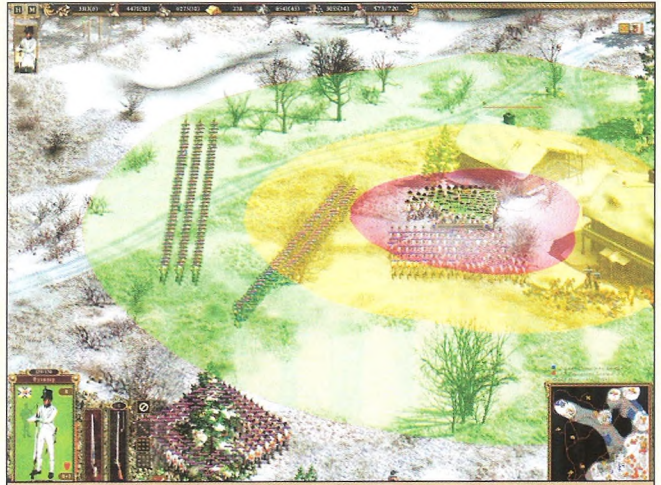
Начало игры, выбор командира



Культурное построение толпы



Совершая атаку через лес, мы снижаем потери к минимуму



Готовимся к выстрелу!

силы полезные коррективы в геймплей, да и шли без оригинальной игры. Вот так вот. Желание заработать еще немного победило разум: зачем покупать посредственную игру для того, чтобы запустить еще более посредственный аддон?

Идея «умных» солдат (которые могут бояться, уставать и стоять до последнего, в зависимости от разных факторов), конечно же, хороша. Но тут разработчики явно чего-то не продумали. Это комп может всех контролировать и успе-

делать еще хуже? Вот то-то и оно. Значит, нужно что-то изменить в патче или аддоне. А не тут-то было! Управление войском осталось таким же и ничуть не изменилось.

Да, согласен, что в реальной жизни враг может убежать, если видит ваше преимущество. Он отходит на свою территорию, чтобы пополнить отряд новыми людьми и восстановить боевой дух. Это нормально, но... Если вместе с отступающим вражеским войском отправить своих колхозников

и продают по цене «дороже, чем должно быть» – вот вам и весь аддон. Правило «еще немного того же самого» было бы верно, если бы фанаты не ругали вторых «Казаков», и тут не нужно было бы что-то менять. Но ничего не изменилось. Практически ничего. Жаль, очень жаль.

Графика и звук

Да. Это действительно движок первых «Казаков»! Немного модернизированный, но это он. Опять и снова. Эх... Комментарии излишни.

почему в сражениях может играть только два-три игрока. Смотрите на скриншоты и попытайтесь найти хотя бы немного отличий от первых «Казаков». Снова без комментариев.

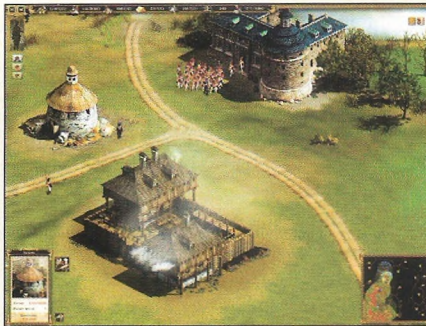
Звук... Ну, он, типа, тут есть. В принципе, его даже хорошо сделали. Но, как говорили в известном анекдоте, «от ремонта жилплощадь не увеличивается».

Заключение злого эксперта

Надо заканчивать побыстрее, а то сейчас вы услышите



Башня и казармы на территории врага... Не вопрос!



Налаживаем производство воинов



А теперь будет мясо!

вать клацать по кнопкам, отдавая приказы своим людям. А мы... простые смертные геймеры... Ну скажите, разве мы сможем указать каждому отряду многотысячного войска, что они должны выстрелить первыми, а потом сразу же перейти в штыковую или найти укрытие в лесу для перезарядки? Если уж делать «тактические понты», то не для виду, а с толком, как в третьем «Варике» или Panzers. Тем более что такими приколами мы по горло насытились в «Заоевании Америки». Зачем плохую идею

(читай хелперов, крестьян), вы сможете не только разведать его территорию, но и построить (!) на его базе свое оборонительное сооружение (не верите – смотрите скриншоты)! Отступающие войска бессильны, они не станут нападать даже на слабеньких колхозников. Разве это не глюк? Это конкретная дыра в балансе.

Вывод прост и очевиден. Над геймплеем в аддоне не старались ни капельки. Несколько новых карт, кампаний и наций, которые чудесным образом вместили аж на два диска

Местную графику называют трехмерной. Если это так, то в г... то в GTA 2 я видел такую трехмерность. Там было то же самое, когда домики отклонялись друг от друга в зависимости от положения камеры. Оно бы ничего, и смотрится более-менее сносно, но почему же все это безобразие так подвывает? На очень мощном компьютере при скоплении большой толпы народу играть становится невозможно. И это при том, что мы не можем свободно крутить и масштабировать камеру. Теперь понятно,

много нехороших и ругательных слов. Надеюсь, что после прочтения этого обзора в GSC хотя бы немного задумаются о том, что все-таки нужно сделать продолжение первых «Казаков». Народ требует нормальных «Казаков 2», а не работу над ошибками с ошибками.

Ах да, чуть не забыл еще одно... В коробочке с «Битвой за Европу» я нашел анонс новых проектов. Очень скоро мы сможем поиграть в «Герои уничтоженных империй» и «Сталкер».

Злой фанат первых «Казаков»

PC

PS2



Название: Panzer Elite Action – Танковая гвардия

Жанр: аркадные стрелялки на танках

Разработчик: ZootFly, www.zootfly.com

Издатель: JoWood Productions, www.jowood.com

Издатель на территории СНГ: GFI/«Руссобит-М», www.gfisu.ru

Системные требования: процессор с частотой 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель на 64 Мб

Сайт игры: www.panzereliteaction.com

ОЦЕНКА:

Геймплей:

Графика:

Звук:

Управление:

7-
7-
8-
6-
8-

Броня крепка и танки наши быстры

PANZER ELITE ACTION

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ



Ведь правду говорят, что хардкорные симуляторы любят только фанаты. Рядовой игрок вряд ли захочет осваивать сложное управление, привыкать к реализму и все время находиться в напряжении. Потому и создается много упрощенных аркадных гонок, стрелялок, бродилок или других игр. Незатейливый геймплей и легкость в освоении рассчитаны на «широкую аудиторию», а значит – делать несложные игры выгодно. Часто бывает, что после нескольких дней (часов, минут) знакомства с игроком ее ждет неизбежный «Uninstall». И только очень редкие экземпляры могут надолго занять свое место на вашем жестком диске. Интересно,

к какой категории относится «Танковая гвардия»? Давайте разбираться...

О хорошем...

«Танковая гвардия» предлагает нам почувствовать себя в шкуре танкиста и сыграть решающую роль в самых больших танковых сражениях Второй мировой. Всего в игре восемнадцать миссий и три кампании: за немцев, за Союз и за войска союзников. Первые задания обучат управлению, потом миссии будут все сложнее и интереснее. И если на первых порах молодому танкисту начальство доверяет только банальную зачистку территории от пехоты и техники, то ближе к середине игры ему придется неслабо поработать, чтобы выполнить боевое задание. Чем дальше проходи-

те игру, тем больше техники и пехоты противостоит вашей армии. Но это не значит, что играть будет сложно, нет. Например, на многих миссиях можно использовать поддержку с воздуха. Помогут в особо трудных случаях и танковые СТО, разбросанные по всей карте. Стоит только подъехать к домику с изображением красного креста, как механики тут же приведут в порядок огромную железяку. А еще можно отдавать приказы своей команде, чтобы хитро обойти противника или сразу всем ринуться в атаку. Вообще, геймплей интересен. Но если вы любитель активных шутеров, местная простота вряд ли вас порадует.

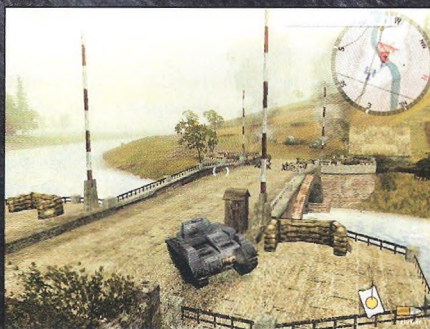
Пару слов о реализме. Патроны у нас бесконечные, точнее, почти бесконечные. Найдется не так много миссий, где понадо-



Дальше не пустят – придется объезжать



Вот так просто валяются деревья



А я за будочкой спрятался

26-29

ЖОВТНЯ



Виставковий центр

КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА

(«Нивки», вул. Салютна, 2-Б)

ТЕРИТОРІЯ БРЕНДІВ

**Цифрові розваги
саме для вас!**

цифроМанія

четверта міжнародна виставка-шоу цифрових технологій

NEW!

НОВА ЕКСПОЗИЦІЯ



территория игр



Співорганізатор

Gameplay

Технологічний партнер



Замовлення запрошень, програма виставки на сайті: www.dmania.euroindex.ua

Організатор виставки



Генеральні інформаційні спонсори



Медіапартнери





Тут когда-то была моя любимая школа



Обратите внимание – на первом этаже кабинет моего любимого учителя. Бывший кабинет. Бывшего учителя



Пехоту проще задавить, чем застрелить



Стандартная боевая ситуация



Стрелять лучше издалека



Оборона родного села

биться всадить во врага весь боезапас. Тем более что на каждой карте обязательно есть пункт пополнения патронов. Еще нужно сказать, что танчики уж очень бронированные оказались. Несколько раз приходилось взрывать врага, вплотную находящегося рядом с моим танком. Он взрывался и, должен сказать, очень неслабо взрывался. Удивило то, что мне от этого плохо почти не стало. Подобных моментов нашлось немало, не будем их перечислять.

Внешне танчики, конечно же, не скопированы с оригиналов, но узнать знакомые очертания «Т-34» или «Королевского Тигра» вполне возможно. Притом схожи они не только внешне, но и по своим характеристикам. Уровни, взрывы, следы от гусениц, деревья, да и сами танки прорисованы красиво. Не сверх чего-то, но как минимум симпатично. Со звуком тоже все нормально, но...

О том, о сем...

Поиск глюков в играх – это очень забавное занятие. Особенно, когда они сами находят тебя, а не ты их. Нашлась парочка та-

ковых и в «Танковой гвардии». Так, если выстрелить из танка по деревянной хибарке, возле нее прогремит взрыв, но больше ничего не произойдет. Халабуда стоит на месте даже после доброго десятка выстрелов. Обидно как-то... Зато домики можно переезжать танком, оставив за собой лишь руины. Есть много совсем невменяемых вещей. Например, когда танк заедет на воду – он взорвется. Пехота давится каким-то странным образом, очень часто можно наблюдать солдатиков внутри танка, которые

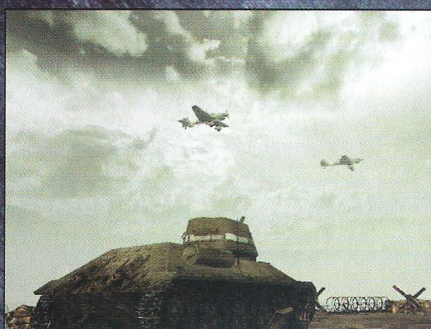
падают смертью храбрых только через несколько секунд после наезда.

Подытожим... Перед нами очередное многоплатформенное полу-чудо, в которое интересно играть, но через денек-другой игра приедается. К сожалению, все уж слишком просто и однообразно. В общем, если вы любите простенькие игры для отдыха, не напрягающие и с интересной кампанией, то «Танковая гвардия» для вас.

СанСаныч



Поддержка с воздуха рулит



Дивлюсь я на небо, та й думку гадаю



С другого берега атаковать проще



Сейчас на мостике появится нездоровая стая злых танков



Ну, как я припарковался?



БрендРоку

В НОМІНАЦІЇ "БЕЗДОГАННА РЕПУТАЦІЯ"

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

№7/8'2006

150

MobileRadio

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ
Samsung SGH-E900

ЖУРНАЛ №1

1

ПРО
МОБИЛЬНУ ТА
ЦИФРОВУ ТЕХНІКУ
В УКРАЇНІ

150

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

№7/8'2006

MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 В УКРАИНЕ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ
Samsung SGH-E900



СЕНСОРНЫЙ
СЛАЙДЕР ДЛЯ
СТИЛЬНОГО
БИЗНЕСМЕНА

ПРИДОРОЖНЫЙ
ИНТЕРНЕТ

УДАЛЕННЫЙ
ДОСТУП НА
ПРАКТИКЕ

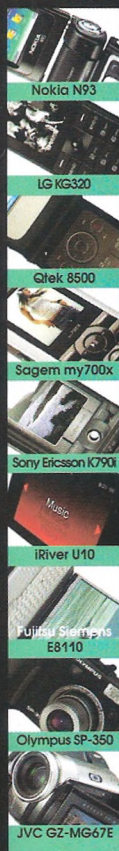
ДОМАШНЕЕ
ВИДЕО
МЕНЮ ДЛЯ
НАЧИНАЮЩЕГО

ВСЕ О
РОУМИНГЕ
КАК ОСТАТЬСЯ
МОБИЛЬНЫМ
НА ОТДЫХЕ

В ОТПУСК
С ЦИФРОЙ
ПАМЯТКА
ОТЪЕЗЖАЮЩЕМУ

5 МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ
БЮДЖЕТНОГО КЛАССА

Motorola C168, Nokia 1600, Samsung C120
Siemens A31, Sony Ericsson J220i



ДЛЯ
ИНТЕРНЕТА

В ОТПУСК
С ЦИФРОЙ
ПАМЯТКА
ОТЪЕЗЖАЮЩЕМУ

5 МОБИЛЬНЫХ
ТЕЛЕФОНОВ
БЮДЖЕТНОГО КЛАССА

+ МИНИ ФОРМАТ

Название: Fallen Lords: Другой мир**Разработчик:** Novarama Technology**Издатель:** «Руссобит-М»/GFI**Жанр:** TPS**Системные требования:** Pentium 4 1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.fallenlords.com**ОЦЕНКА:** 7-**Графика:** 7-**Геймплей:** 7**Управление:** 6**Звук:** 7**Сюжет/концепция:** 6

ЗАТРОУННАЯ ЖИЗНЬ: ВОЙНА БЕЗ ОСОБЫХ ПРИЧИН



вестно, первый блин комом со всеми вытекающими последствиями, а значит разглядеть те немногочи-

тей, внутри которых горит адское пламя. Вот только излишне тусклые палитры, особенно в кампании нежити, они позитивному восприятию происходящего не способствуют.

Хотя если попытаться разобраться, лучше этого не делать, поскольку крепкая сумбурная мешанина из мифологии, теологии и просто домислов определенно вышибет из колеи кого угодно. Все упомянутые противоборствующие стороны терпеть не могут друг друга, а посему только и делают, что воюют, причем не только в небесах или в преисподней, но и на грешной земле.

Итак, после смерти души тщательно сортируются и распределяются между тремя армиями. Праведники отправляются служить, сражаться

и умирать в армию ангелов, грешники – то же самое, но в армии демонов, а остальные, кто не слишком грешный, но и не совсем праведный, попадают в ряды, так сказать, нейтральной нежити. У каждой из армий свой главнокомандующий, причем все они взяты из различных мифологий. Во всяком случае, на мой взгляд, Баал не особо вяжется с толпами библейских ангелов. К слову, последние больше напоминают отъявленных головорезов, нежели обитателей небес.

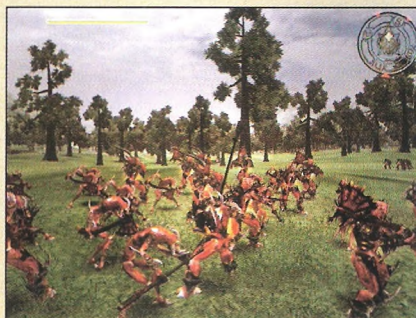
С технической точки зрения все стороны имеют почти идентичные наборы возможностей, а значит исход любой миссии зависит исключительно от действий игрока.

Задумка была интересной: пройти путь от простого бойца

Ничто так не портит цель, как попадание, а хорошую идею – посредственное исполнение. Одно радуется: на ошибках учатся, учатся, еще раз учатся, а потом, возможно, исправляются. До сих пор мы слышали об испанских курортах, мебели, сантехнике, но только не об играх. До сих пор, когда появилась игра Fallen Lords от малоизвестной компании Novarama. Как из-

сленные, но интересные моменты иногда бывает весьма непросто.

Движок и графическое оформление можно аллегорически охарактеризовать как «позапрошлый месяц, девятое число». И тем не менее, художники смогли создать кое-что интересное, хотя явно подсмотривали у других. Так наиболее интересно нарисованы демоны – одна из трех враждующих сторон в игре, они похожи на зергов и гротескных чер-





до большого и страшного военачальника, раздающего приказы и пинки. Будучи в шкуре командира, придется не только махать мечом, но и раздавать приказы отрядам. Как правило, делается это один раз перед боем, потом уже не до командования. В бою приходится туго, поскольку персонаж игрока по характеристикам ничем не отличается от других воинов этого же типа. Так что лучше быть живым трусом, чем мертвым героем. В одиночку справиться с двумя-тремя против-

никами просто нереально. Иногда бывает намного полезнее стоять в сторонке и управлять войсками, а не махать топором на передовой.

Подчиненные ведут себя в бою бестолково, иногда теряются в деталях рельефа. Хотя бывает и хуже — иногда противники умирают, но продолжают стоять на поле боя. Хорошо, что свои бойцы на эти глюки внимания не обращают.

Как говорится, чем дальше в лес, тем больше партизан. В случае с *Fallen Lords* та же



самая ситуация, только в качестве партизан выступают разнообразные недоработки. Больше всего позабавило вступительное соревнование по рукопашному бою в кампании нежити. Победить здорового верзилу не представлялось возможным, а вот пристрелить его из лука, тем самым пройдя испытание, — это да, это пожалуйста.

Игра обильно разбавлена короткими малосодержательными диалогами, абсолютно не привязанными к сюжету.

Звук и музыкальное сопровождение — на редкость скудные, видеть, композитор был не в духе и хватило его лишь на бодренькую заглавную композицию.

Критиковать *Fallen Lords* можно еще долго, с выражением и без повторов, ошибок и прочего в игре хватает. Но ведь на ошибках учатся, причем как на чужих, так и на своих собственных. А критика при этом неизбежна.

Goblin zZz

**МАЛЕНЬКИЕ
МОБИЛЬНЫЕ
РАДОСТИ
ПО ПОДПИСКЕ
06689**

свидетельство КВН7092 от 21.03.2003 г.

mobile news
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

СТИЛЬНЫЙ МОБИЛЬНЫЙ
КАК ЕГО ВИДЯТ НАШИ ЧИТАТЕЛИ

КАК ВОРУЮТ ТЕЛЕФОНЫ
СПОСОБЫ И МЕТОДЫ ИХ ЗАЩИТЫ

ПЯТЬ САМЫХ ЛЕГКИХ МОДЕЛЕЙ

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ
СЕКРЕТЫ ТВОЕГО ТЕЛЕФОНА

ОТКРОВЕННО ОБО ВСЕМ... ГРУППА GAYANA

ЧТО НАДЕТЬ НА ГОЛОВУ
КАКИЕ НАУШНИКИ ЕСТЬ НА РЫНКЕ

G KG320 T-E260 GALCATI X670 SAMSUNG

Название: Alliance: Future Combat

Разработчик: Gameyus Interactive

Издатель: «Руссобит-М»/GFI

Жанр: RTS+тактика

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.alliancefuturecombat.com

ОЦЕНКА: 7-
Графика: 8
Геймплей: 8-
Управление: 8
Звук: 7
Сюжет/концепция: 6-

ALLIANCE
FUTURE COMBAT

Armored self-propelled howitzer, long range artillery, very effective against all ground units. Vulnerable to any anti-armor unit. Resistant to small calibre weapons.

Anti-Air Scout Vehicle. Effective against air units. Vulnerable to any anti-armor unit.



2S19 MST-A-S PH



SAG Gaskin

Помнится, в начале 90-х годов прошлого века толпы недоучек и малолетних программистов из шкуры вон лезли, стараясь сотворить громкие амбициозные проекты, новаторские от начала и до конца. Однако практически ни один из них не дожил до своего логического завершения. Сейчас наблюдается почти та же история, разница лишь в том, что теперь место энтузиастов-одиночек заняли маленькие, почти никому не известные компании. У этих товарищей условия чуть построже – обязательства перед издателями стимулируют приступы трудолюбия. Результатом, как правило, являются игры, удивительно похожие на другие, но от более именитых и талантливых разработчиков. Первый взгляд на тактическую стратегию Alliance: Future Combat породил цепочку дежавю. Вспомнилась

куча игр, в том числе и родной братец, можно даже сказать, почти прародитель – Will of Steel (в локализации – «Воля и Разум»). Не вдаваясь в подробности, можно запросто спутать эти две игры, в основном из-за детально проработанных моделей военной техники и посредственно прорисованных пейзажей. В игровом процессе тоже много общего, но события Alliance: Future Combat, согласно названию, происходят в самом ближайшем будущем. Итак, в 2008 году возникло новое государство третьего



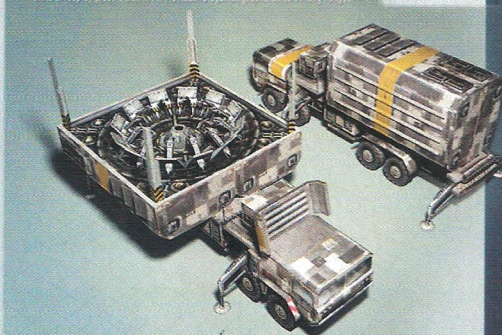
STYKER

мира с очень смешным названием – Демократическая Республика Северный Дзюмбистан, правительство которого тут же принялось выпра-

шивать всяческую помощь и просто деньги у США. Щедрые янки предоставили все необходимое, но не бесплатно, а взамен на разрешение на постройку секретной военной базы на территории Дзюмбистана. Непонятно, какой черт дернул Пентагон размещать важный объект в таком откровенно ненадежном месте...

Местные власти быстро пронюхали, что на базе проводится разработка новейшего вооружения и генетические эксперименты. Возмущенные таким нарушением международного законодательства, они быстро

Advanced Concept Vehicle. Fast paced terrain, resistant to armor, very effective against ground units. Vulnerable to small calibre weapons.



XMG39 SATCOM



M1A2 Abrams Main Battle Tank. Effective against any vehicle. Vulnerable to any anti-armor unit. Resistant to small calibre weapons.



спланировали наступательную операцию, в ходе которой американские войска оказались на грани поражения. Верховное командование приняло единственно возможное решение – пустить в ход экспериментальные образцы и генетически модифицированных солдат.

На практике это означает только одно – в распоряжении игрока окажутся мощные штуковины, от которых доморощенные боевики полетят во все стороны, причем не цельными, а по частям. То есть основная идея проста – хорошие американцы делают всех. Даже несмотря на все старания местных.

Однако всяческие недостатки вызывают игроку сопротивление

посерьезнее, чем оравы экстремистов. Во-первых, самый серьезный недостаток – почти полная неспособность искусственного интеллекта осмысленно двигаться по пересеченной местности и обрабатывать команды вне своей зоны видимости. Добавьте к этим неприятностям еще и застревания в текстурах, и становится совершенно понятно, что легкого и приятного игрового процесса не было и не будет, равно как и столь нужного патча.



Еще одна «радость»: индивидуальный ремонт техники и лечение бойцов – это масса однотипных действий, что отнимает слишком много времени.

Перечисление всего списка траблов займет немало времени и места. А проще – багов с избытком, так что желание испробовать голосовое управление

бует основательной доработки, лишь тогда шпилья может рассчитывать на внимание игроков,



войсками, присутствовавшее еще в Will of Steel, отпало само собой. Посещение нескольких игровых форумов подтвердило правильность такого поступка.

Эпилог краток и незамысловат – разработчики не выполнили самую главную заповедь русского машиностроения: «после сборки обработать напильником». Все полученное в итоге подозрительно напоминает предыдущий проект и совсем не радует. Alliance: Future Combat тре-

а пока с ней замораживаются только игровые журналисты и неудачники вроде меня.

Goblin zZz



PC

PS2



XBOX



Название: Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
 Разработчик: 7 Studios
 Издатель: Bethesda Softworks
 Жанр: action/adventure/arcade
 Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video
 Официальный сайт: www.piratesbethsoft.com

ОЦЕНКА: 7-
 Графика: 7
 Геймплей: 7
 Управление: 7
 Звук: 8
 Сюжет/концепция: 6

Пираты Карибского моря: Воробей – птичка певчая

PIRATES of the CARIBBEAN
THE LEGEND OF JACK SPARROW



Все вы наверняка смотрели замечательный приключенческий фильм «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца». Замечательная игра знаменитых актеров, веселый сюжет и ужимки Джонни Деппа, невероятные спецэффекты и морская романтика – вот и весь рецепт успеха.

И, конечно же, к каждому громкому фильму прилагается игра, созданная по его мотивам.

Но на этот раз получилось «как всегда», хотя разработчики хотели «как лучше».

Симпатичная, но стандартная графика: моря, пещеры, кораб-

ли, джунгли, угловатые модели, резкая анимация, недостаток полигонов. Legend of Jack Sparrow – типичный среднестатистический консольный проект, а значит и в портированном виде не вызывает бурю восторга. Это касается абсолютно всего, а не только графики.

Звуковое сопровождение и музыка аккуратно позаимствованы из фильма, потому весьма хороши; пожалуй, такая ситуация стандартна для игр подобного толка.

Сюжет игры, вопреки ожиданиям, не совсем пересекается с событиями фильмов. Это история о том, как Джек Воробей стал таким развеселым пиратом с дурной репутацией, каким

мы его видели в первом фильме. По ходу дела события приобретают вполне знакомые очертания, в дело вступают и другие персонажи – Вилл Тернер и Элизабет Свон. Одна из самых интересных особенностей игры – режим совместного прохождения и быстрая смена героев.

Ураганные бои на мечах с замысловатыми комбо-ударами и применением подручных предметов, обязательная для платформеров акробатика и прыжки чередуются с разгадыванием головоломок и скучноватыми скриптовыми сценками. Задания просты и понятны – пройти, найти, добраться, достать, убить и так далее. По мере прохождения становятся доступными но-

вые виды оружия, снаряжения и их апгрейды.

Помимо основного квеста, всегда в наличии парочка необязательных побочных заданий. Разумеется, не обошлось здесь и без разнообразных секретов, тайников и бонусов. Некоторые из них весьма интересны.

Игровой процесс стандартен, игр, подобных этой, хоть пруд пруди. Даже рассказывать особенно нечего.

Однако пояснение некоторых событий из фильма однозначно стимулирует интерес к игре. Игроки со стажем вряд ли заинтересуются игрой вроде Legend of Jack Sparrow, тем более что она предназначена совсем для другой аудитории.

Дурак на раздевание

6100276603

Остров разврата

6100268603

Может ли джентльмен бить даму козырным тузом? В нашей игре - должен, чтобы увидеть наконец эту роскошную блондинку во всей ее красе. Приятная для глаза графика с четкой прорисовкой карт

Неутомимый Миша из сочинской команды "Утомленные солнцем" любит жизнь и женщин. Судьба занесла его на остров, населенный прекрасными amazonками и злобными туземцами

Дурак на раздевание и Остров разврата поддерживают: Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E399B, E550, MPX220, ROKR E1, V180, V220, V300, V330, V360, V400, V500, V505, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V800, V975, V980

6100232320, 3600, 3650, 3660, 5140, 5015, 6021, 6030, 6060, 6101, 6102, 6111, 6170, 6230, 6231, 6255, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6822, 7260, 7270, 7610, 7650, 8800, N-Gate, N-Gage, N-Gage OD, Samsung C100, C110, C200, C207, C210, D100, D410, D500, D508, D600, D800, E100, E10A, E200, E310, E320, E338, E340, E350, E500, E510, E520, E530, E535, E538, E700, E700A, E708, E710, E715, E720, E730, E750, E760, E800, E808, E810, E820, E850, P400, P510, P710, P730, S100, S300, S100, X100A, X108, X120, X140, X200, X400, X430, X450, X460, X468, X480, X495, X600, X600A, X608, X610, X620, X640, X660, X700, X810, X230, Z500, Siemens C65, C72, C75, Cx65, Cx70, Cx75, M65, M67, M75, S65, S75, Sx65, Sx66, Sx75, Sony Ericsson D750, M700, J300, K300, K500, K505, K506, K508, K600, K700, K705, T610, T616, T618, T620, T630, T636, V600, V601, W600, W601, W810, Z1010, Z500, Z520, Z600, Z608, Z609, Z800

Остров разврата дополнительно поддерживает: Motorola C975, C980, V525, Nokia 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3128, 3200, 3300, 5100, 6020, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6610, 6611, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7251, N70

Мини-гольф

6100452603

Оперный шаг

6100452603

Соперничай со своими друзьями или с самим собой в официальной игре по мини-гольфу, одобренной Профессиональной Ассоциацией Мини-Гольфа (PMGA). Выбери между шестью настоящими чемпионками мирового класса и тремя лоялами (с собственной темой для каждого поля) для игры с 54 лунками. Интуитивно понятная система управления, совершенная физика движения мяча, четкая графика в изометрической перспективе.

LG U8100, U8110, U8120, U8130, U8138, U8180, Motorola A1000, C385, C390, C650, C975, E1000, E550, MPX220, RAZR V3, V220, V300, V400, V500, V525, V545, V550, V600, V601, V610, V611, V612, V613, V614, V615, V616, V617, V618, V619, V620, V621, V622, V623, V624, V625, V626, V627, V628, V629, V630, V631, V632, V633, V634, V635, V636, V637, V638, V639, V640, V641, V642, V643, V644, V645, V646, V647, V648, V649, V650, V651, V652, V653, V654, V655, V656, V657, V658, V659, V660, V661, V662, V663, V664, V665, V666, V667, V668, V669, V670, V671, V672, V673, V674, V675, V676, V677, V678, V679, V680, V681, V682, V683, V684, V685, V686, V687, V688, V689, V690, V691, V692, V693, V694, V695, V696, V697, V698, V699, V700, V701, V702, V703, V704, V705, V706, V707, V708, V709, V710, V711, V712, V713, V714, V715, V716, V717, V718, V719, V720, V721, V722, V723, V724, V725, V726, V727, V728, V729, V730, V731, V732, V733, V734, V735, V736, V737, V738, V739, V740, V741, V742, V743, V744, V745, V746, V747, V748, V749, V750, V751, V752, V753, V754, V755, V756, V757, V758, V759, V760, V761, V762, V763, V764, V765, V766, V767, V768, V769, V770, V771, V772, V773, V774, V775, V776, V777, V778, V779, V780, V781, V782, V783, V784, V785, V786, V787, V788, V789, V790, V791, V792, V793, V794, V795, V796, V797, V798, V799, V800, V801, V802, V803, V804, V805, V806, V807, V808, V809, V810, V811, V812, V813, V814, V815, V816, V817, V818, V819, V820, V821, V822, V823, V824, V825, V826, V827, V828, V829, V830, V831, V832, V833, V834, V835, V836, V837, V838, V839, V840, V841, V842, V843, V844, V845, V846, V847, V848, V849, V850, V851, V852, V853, V854, V855, V856, V857, V858, V859, V860, V861, V862, V863, V864, V865, V866, V867, V868, V869, V870, V871, V872, V873, V874, V875, V876, V877, V878, V879, V880, V881, V882, V883, V884, V885, V886, V887, V888, V889, V890, V891, V892, V893, V894, V895, V896, V897, V898, V899, V900, V901, V902, V903, V904, V905, V906, V907, V908, V909, V910, V911, V912, V913, V914, V915, V916, V917, V918, V919, V920, V921, V922, V923, V924, V925, V926, V927, V928, V929, V930, V931, V932, V933, V934, V935, V936, V937, V938, V939, V940, V941, V942, V943, V944, V945, V946, V947, V948, V949, V950, V951, V952, V953, V954, V955, V956, V957, V958, V959, V960, V961, V962, V963, V964, V965, V966, V967, V968, V969, V970, V971, V972, V973, V974, V975, V976, V977, V978, V979, V980, V981, V982, V983, V984, V985, V986, V987, V988, V989, V990, V991, V992, V993, V994, V995, V996, V997, V998, V999, V1000, V1001, V1002, V1003, V1004, V1005, V1006, V1007, V1008, V1009, V1010, V1011, V1012, V1013, V1014, V1015, V1016, V1017, V1018, V1019, V1020, V1021, V1022, V1023, V1024, V1025, V1026, V1027, V1028, V1029, V1030, V1031, V1032, V1033, V1034, V1035, V1036, V1037, V1038, V1039, V1040, V1041, V1042, V1043, V1044, V1045, V1046, V1047, V1048, V1049, V1050, V1051, V1052, V1053, V1054, V1055, V1056, V1057, V1058, V1059, V1060, V1061, V1062, V1063, V1064, V1065, V1066, V1067, V1068, V1069, V1070, V1071, V1072, V1073, V1074, V1075, V1076, V1077, V1078, V1079, V1080, V1081, V1082, V1083, V1084, V1085, V1086, V1087, V1088, V1089, V1090, V1091, V1092, V1093, V1094, V1095, V1096, V1097, V1098, V1099, V1100, V1101, V1102, V1103, V1104, V1105, V1106, V1107, V1108, V1109, V1110, V1111, V1112, V1113, V1114, V1115, V1116, V1117, V1118, V1119, V1120, V1121, V1122, V1123, V1124, V1125, V1126, V1127, V1128, V1129, V1130, V1131, V1132, V1133, V1134, V1135, V1136, V1137, V1138, V1139, V1140, V1141, V1142, V1143, V1144, V1145, V1146, V1147, V1148, V1149, V1150, V1151, V1152, V1153, V1154, V1155, V1156, V1157, V1158, V1159, V1160, V1161, V1162, V1163, V1164, V1165, V1166, V1167, V1168, V1169, V1170, V1171, V1172, V1173, V1174, V1175, V1176, V1177, V1178, V1179, V1180, V1181, V1182, V1183, V1184, V1185, V1186, V1187, V1188, V1189, V1190, V1191, V1192, V1193, V1194, V1195, V1196, V1197, V1198, V1199, V1200, V1201, V1202, V1203, V1204, V1205, V1206, V1207, V1208, V1209, V1210, V1211, V1212, V1213, V1214, V1215, V1216, V1217, V1218, V1219, V1220, V1221, V1222, V1223, V1224, V1225, V1226, V1227, V1228, V1229, V1230, V1231, V1232, V1233, V1234, V1235, V1236, V1237, V1238, V1239, V1240, V1241, V1242, V1243, V1244, V1245, V1246, V1247, V1248, V1249, V1250, V1251, V1252, V1253, V1254, V1255, V1256, V1257, V1258, V1259, V1260, V1261, V1262, V1263, V1264, V1265, V1266, V1267, V1268, V1269, V1270, V1271, V1272, V1273, V1274, V1275, V1276, V1277, V1278, V1279, V1280, V1281, V1282, V1283, V1284, V1285, V1286, V1287, V1288, V1289, V1290, V1291, V1292, V1293, V1294, V1295, V1296, V1297, V1298, V1299, V1300, V1301, V1302, V1303, V1304, V1305, V1306, V1307, V1308, V1309, V1310, V1311, V1312, V1313, V1314, V1315, V1316, V1317, V1318, V1319, V1320, V1321, V1322, V1323, V1324, V1325, V1326, V1327, V1328, V1329, V1330, V1331, V1332, V1333, V1334, V1335, V1336, V1337, V1338, V1339, V1340, V1341, V1342, V1343, V1344, V1345, V1346, V1347, V1348, V1349, V1350, V1351, V1352, V1353, V1354, V1355, V1356, V1357, V1358, V1359, V1360, V1361, V1362, V1363, V1364, V1365, V1366, V1367, V1368, V1369, V1370, V1371, V1372, V1373, V1374, V1375, V1376, V1377, V1378, V1379, V1380, V1381, V1382, V1383, V1384, V1385, V1386, V1387, V1388, V1389, V1390, V1391, V1392, V1393, V1394, V1395, V1396, V1397, V1398, V1399, V1400, V1401, V1402, V1403, V1404, V1405, V1406, V1407, V1408, V1409, V1410, V1411, V1412, V1413, V1414, V1415, V1416, V1417, V1418, V1419, V1420, V1421, V1422, V1423, V1424, V1425, V1426, V1427, V1428, V1429, V1430, V1431, V1432, V1433, V1434, V1435, V1436, V1437, V1438, V1439, V1440, V1441, V1442, V1443, V1444, V1445, V1446, V1447, V1448, V1449, V1450, V1451, V1452, V1453, V1454, V1455, V1456, V1457, V1458, V1459, V1460, V1461, V1462, V1463, V1464, V1465, V1466, V1467, V1468, V1469, V1470, V1471, V1472, V1473, V1474, V1475, V1476, V1477, V1478, V1479, V1480, V1481, V1482, V1483, V1484, V1485, V1486, V1487, V1488, V1489, V1490, V1491, V1492, V1493, V1494, V1495, V1496, V1497, V1498, V1499, V1500, V1501, V1502, V1503, V1504, V1505, V1506, V1507, V1508, V1509, V1510, V1511, V1512, V1513, V1514, V1515, V1516, V1517, V1518, V1519, V1520, V1521, V1522, V1523, V1524, V1525, V1526, V1527, V1528, V1529, V1530, V1531, V1532, V1533, V1534, V1535, V1536, V1537, V1538, V1539, V1540, V1541, V1542, V1543, V1544, V1545, V1546, V1547, V1548, V1549, V1550, V1551, V1552, V1553, V1554, V1555, V1556, V1557, V1558, V1559, V1560, V1561, V1562, V1563, V1564, V1565, V1566, V1567, V1568, V1569, V1570, V1571, V1572, V1573, V1574, V1575, V1576, V1577, V1578, V1579, V1580, V1581, V1582, V1583, V1584, V1585, V1586, V1587, V1588, V1589, V1590, V1591, V1592, V1593, V1594, V1595, V1596, V1597, V1598, V1599, V1600, V1601, V1602, V1603, V1604, V1605, V1606, V1607, V1608, V1609, V1610, V1611, V1612, V1613, V1614, V1615, V1616, V1617, V1618, V1619, V1620, V1621, V1622, V1623, V1624, V1625, V1626, V1627, V1628, V1629, V1630, V1631, V1632, V1633, V1634, V1635, V1636, V1637, V1638, V1639, V1640, V1641, V1642, V1643, V1644, V1645, V1646, V1647, V1648, V1649, V1650, V1651, V1652, V1653, V1654, V1655, V1656, V1657, V1658, V1659, V1660, V1661, V1662, V1663, V1664, V1665, V1666, V1667, V1668, V1669, V1670, V1671, V1672, V1673, V1674, V1675, V1676, V1677, V1678, V1679, V1680, V1681, V1682, V1683, V1684, V1685, V1686, V1687, V1688, V1689, V1690, V1691, V1692, V1693, V1694, V1695, V1696, V1697, V1698, V1699, V1700, V1701, V1702, V1703, V1704, V1705, V1706, V1707, V1708, V1709, V1710, V1711, V1712, V1713, V1714, V1715, V1716, V1717, V1718, V1719, V1720, V1721, V1722, V1723, V1724, V1725, V1726, V1727, V1728, V1729, V1730, V1731, V1732, V1733, V1734, V1735, V1736, V1737, V1738, V1739, V1740, V1741, V1742, V1743, V1744, V1745, V1746, V1747, V1748, V1749, V1750, V1751, V1752, V1753, V1754, V1755, V1756, V1757, V1758, V1759, V1760, V1761, V1762, V1763, V1764, V1765, V1766, V1767, V1768, V1769, V1770, V1771, V1772, V1773, V1774, V1775, V1776, V1777, V1778, V1779, V1780, V1781, V1782, V1783, V1784, V1785, V1786, V1787, V1788, V1789, V1790, V1791, V1792, V1793, V1794, V1795, V1796, V1797, V1798, V1799, V1800, V1801, V1802, V1803, V1804, V1805, V1806, V1807, V1808, V1809, V1810, V1811, V1812, V1813, V1814, V1815, V1816, V1817, V1818, V1819, V1820, V1821, V1822, V1823, V1824, V1825, V1826, V1827, V1828, V1829, V1830, V1831, V1832, V1833, V1834, V1835, V1836, V1837, V1838, V1839, V1840, V1841, V1842, V1843, V1844, V1845, V1846, V1847, V1848, V1849, V1850, V1851, V1852, V1853, V1854, V1855, V1856, V1857, V1858, V1859, V1860, V1861, V1862, V1863, V1864, V1865, V1866, V1867, V1868, V1869, V1870, V1871, V1872, V1873, V1874, V1875, V1876, V1877, V1878, V1879, V1880, V1881, V1882, V1883, V1884, V1885, V1886, V1887, V1888, V1889, V1890, V1891, V1892, V1893, V1894, V1895, V1896, V1897, V1898, V1899, V1900, V1901, V1902, V1903, V1904, V1905, V1906, V1907, V1908, V1909, V1910, V1911, V1912, V1913, V1914, V1915, V1916, V1917, V1918, V1919, V1920, V1921, V1922, V1923, V1924, V1925, V1926, V1927, V1928, V1929, V1930, V1931, V1932, V1933, V1934, V1935, V1936, V1937, V1938, V1939, V1940, V1941, V1942, V1943, V1944, V1945, V1946, V1947, V1948, V1949, V1950, V1951, V1952, V1953, V1954, V1955, V1956, V1957, V1958, V1959, V1960, V1961, V1962, V1963, V1964, V1965, V1966, V1967, V1968, V1969, V1970, V1971, V1972, V1973, V1974, V1975, V1976, V1977, V1978, V1979, V1980, V1981, V1982, V1983, V1984, V1985, V1986, V1987, V1988, V1989, V1990, V1991, V1992, V1993, V1994, V1995, V1996, V1997, V1998, V1999, V2000, V2001, V2002, V2003, V2004, V2005, V2006, V2007, V2008, V2009, V2010, V2011, V2012, V2013, V2014, V2015, V2016, V2017, V2018, V2019, V2020, V2021, V2022, V2023, V2024, V2025, V2026, V2027, V2028, V2029, V2030, V2031, V2032, V2033, V2034, V2035, V2036, V2037, V2038, V2039, V2040, V2041, V2042, V2043, V2044, V2045, V2046, V2047, V2048, V2049, V2050, V2051, V2052, V2053, V2054, V2055, V2056, V2057, V2058, V2059, V2060, V2061, V2062, V2063, V2064, V2065, V2066, V2067, V2068, V2069, V2070, V2071, V2072, V2073, V2074, V2075, V2076, V2077, V2078, V2079, V2080, V2081, V2082, V2083, V2084, V2085, V2086, V2087, V2088, V2089, V2090, V2091, V2092, V2093, V2094, V2095, V2096, V2097, V2098, V2099, V2100, V2101, V2102, V2103, V2104, V2105, V2106, V2107, V2108, V2109, V2110, V2111, V2112, V2113, V2114, V2115, V2116, V2117, V2118, V2119, V2120, V2121, V2122, V2123, V2124, V2125, V2126, V2127, V2128, V2129, V2130, V2131, V2132, V2133, V2134, V2135, V2136, V2137, V2138, V2139, V2140, V2141, V2142, V2143, V2144, V2145, V2146, V2147, V2148, V2149, V2150, V2151, V2152, V2153, V2154, V2155, V2156, V2157, V2158, V2159, V2160, V2161, V2162, V2163, V2164, V2165, V2166, V2167, V2168, V2169, V2170, V2171, V2172, V2173, V2174, V2175, V2176, V2177, V2178, V2179, V2180, V2181, V2182, V2183, V2184, V2185, V2186, V2187, V2188, V2189, V2190, V2191, V2192, V2193, V2194, V2195, V2196, V2197, V2198, V2199, V2200, V2201, V2202, V2203, V2204, V2205, V2206, V2207, V2208, V2209, V2210, V2211, V2212, V2213, V2214, V2215, V2216, V2217, V2218, V2219, V2220, V2221, V2222, V2223, V2224, V2225, V2226, V2227, V2228, V2229, V2230, V2231, V2232, V2233, V2234, V2235, V2236, V2237, V2238, V2239, V2240, V2241, V2242, V2243, V2244, V2245, V2246, V2247, V2248, V2249, V2250, V2251, V2252, V2253, V2254, V2255, V2256, V2257, V2258, V2259, V2260, V2261, V2262, V2263, V2264, V2265, V2266, V2267, V2268, V2269, V2270, V2271, V2272, V2273, V2274, V2275, V2276, V2277, V2278, V2279, V2280, V2281, V2282, V2283, V2284, V2285, V2286, V2287, V2288, V2289, V2290, V2291, V2292, V2293, V2294, V2295, V2296, V2297, V2298, V2299, V2300, V2301, V2302, V2303, V2304, V2305, V2306, V2307, V2308, V2309, V2310, V2311, V2312, V2313, V2314, V2315, V2316, V2317, V2318, V2319, V2320, V2321, V2322, V2323, V2324, V2325, V2326, V2327, V2328, V2329, V2330, V2331, V2332, V2333, V2334, V2335, V2336, V2337, V2338, V2339, V2340, V2341, V2342, V2343, V2344, V2345, V2346, V2347, V2348, V2349, V2350, V2351, V2352, V2353, V2354, V2355, V2356, V2357, V2358, V2359, V2360, V2361, V2362, V2363, V2364, V2365, V2366, V2367, V2368, V2369, V2370, V2371, V2372, V2373, V2374, V2375, V2376, V2377, V2378, V2379, V2380, V2381, V2382, V2383, V2384, V2385, V2386, V2387, V2388, V2389, V2390, V2391, V2392, V2393, V2394, V2395, V2396, V2397, V2398, V2399, V2400, V2401, V2402, V2403, V2

BRANDS & FREEDOM changes

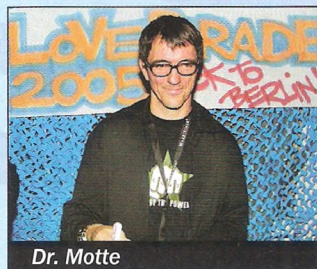
Пару лет назад мне довелось побеседовать с экс-продюсером **Paul van Dyk**. Около часа мы разбирали приоритеты брендов, бессмысленное подражание, столичный снобизм, и всё то, к чему мы все катимся. Если не брать во внимание рассказ **Марка** о его путешествии в мексиканский **Uxmal** к пирамидам вместе с **Corvin Dalek**, то речь шла примерно о следующем...



Blackstroke

Многим моим знакомым просто категорически не интересно зависеть в каком-то определенном одном и том же месте. Адептов такого образа жизни в мире хватает. Конечно же, хватает и фанатов-завсегдатаев у каждого представителя киевского клубного разнообразия, но почему-то чаще даже «минимальные» эстеты иногда посещают live выступления **Blackstroke**, а потом, совершенно хаотично, заходят послушать **Gardweg** перед выездом на реанимированное немецкое счастье. «Loveparade Forever!» – и спасибо тебе, **Dr. Motte**, за то, что ты его придумал.

Поверьте, такой образ жизни куда интересней и гораздо безопасней: он уменьшает вероятность того, что вас застанут врасплох на очередном клубном «маски-шоу» Киева. А самое главное – никаких



Dr. Motte



Стив Рабелл

штампов! Это истинная свобода, когда никто не навязывает и не ломает вашу личную культуру отдыха. И если лень и сон – двигатель масс, то жажда звуковой и атмосферной эстетики – двигатель party-свободы. А свобода, разумеется, не приемлет каких-либо преград, будь то брендовые стереотипы или возрастной лимит. Главное – искренне любить. Вот тогда будет шумно!



Studio 54 New York

То, что брендовые стереотипы уничтожаются движением, настоящей жизнью и свободой, проверено и **Миком Джаггером**, заставляющим всех гостей очередной party его группы «The Rolling Stones» пролазить сквозь сотни килограммов мусорных пакетов на входе, убивая новые прикиды, чтобы стать free. Это доказано и **Стивом Рабеллом** из «Studio 54»: перед тем как разделить с посетителем свое событие, он просто снимал с них тот элемент одежды, который максимально выделял их.

В общем, новое тысячелетие нахлынуло подавляющим количеством новых брендов

и тенденций, с которыми мы «делим» свой вкус. А если делить пока еще не с кем или нигде, то – в поиск!

Если вы найдете именно то, что нужно искать, то альтернативы Киева или как минимум берлинский **Sage Club** первых неопосенных лет примут вас в свои объятия. Он, правда, заставит всех гостей психоделически поблуждать темными лабиринтами коридо-

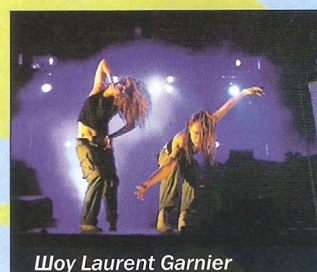


Sage Club



ров и танцполов между татуировочными комнатами, протраться через VIP с безбашенно простой публикой повсюду, где все творится под шумный саунд от **The Drill**, и главное – где вообще никто не шпрехает по-славянски.

Конечно, можно подобрать и второй вариант экскурсии – например, неизвестный **Tresor** или даже берлинский вариант **Alternative Gay** тусы, где независимо от ориентации вы фуорно отслушаете live от **Laurent Garnier** и проторчите от-



Шой Laurent Garnier

сутствия дорогих интерьеров и пила в **D&G**. Здесь все наоборот: всюду свет, кеды и шипы, ну еще и парочка ярких прищесок. Свобода от брендов.

Короче, всем не желающим лицезреть псевдо-гламур в исполнении недалеких людей – срочно в поиск! Искать можно как по жизни, так и в Сети.



Love Parade 2006

Когда вас затошнит от информации в стиле «Почему меняются приоритеты?», «Кто законодатель массовой моды?» – то просто рекомендую весь этот бред накрыть звучанием штатовского **A Touch Of Class Records**, и тогда внутренний хаос уснет навсегда. Либо – наоборот: вы вновь очутитесь в круговороте истинного стиля **Gucci**, **Dior**, **Givenchy**, **Cartier**, **Chanel**, **Trussardi**. ... По крайней мере, все это намного проще, чем единоличное противостояние поповской глобализации или, например, борьба за диктатуру вкуса.

Всем, кто будет пребывать в поиске, можно обещать, что результат будет не за горами. У вас в душе будет как минимум антипатия к брендово-рыночным шмоткам и **fetish people** или как максимум – смерть стереотипов и долгожданная свобода от привязанностей.

Ну а если есть желание попробовать стать free не в виртуале, то можно начинать коллекционировать интересных людей и наслаждаться пребыванием в их кругу, творя события и историю. Помните: вкус должен присутствовать везде. И даже если вас просто душит лень, то даже в ней должен быть вкус.



DJ Move

Стоимость отправки сообщения на номер: 108700 - 8,60 грн., 105336 - 15грн. (с НДС).
Внимание! Убедитесь, что в телефоне произведены все необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет списана. Несоблюдение всех условий заказа не может гарантировать успешное получение контента.
ЗАО «Київстар Діа.Єс.Єм». Ліцензія ДК3У АН №720189 від 29.12.2004. ЗАО «Український мобільний зв'язок», ліцензія ДК3У АН №720189 від 29.12.2004. ТОВ «Астеліта», ліцензія ДК3У АН №221811 від 02.09.2002

WCG 2006 UA: по дороге в Монцу



5 и 6 августа в киевском Украинском Доме традиционно прошел финал украинских отборочных мирового чемпионата World Cyber Games, который в нашей стране имеет статус самого рейтингового события в отечественном киберспорте. Победить в этом чемпе не только почетно, не только приятно – ведь генеральный спонсор турнира компания Samsung Electronics подготовила для всех победителей ценные призы, – но и интересно. Ведь лучшие из тех, кто принял участие в чемпионате, удостоились права представлять нашу страну на финальной части мирового чемпа в итальянском городе Монца!

Киберспортивное движение поддержали мобильный партнер – виртуальный мобильный оператор Jeans, технологический партнер – корпорация Intel, а техническую поддержку Кубку Украины по киберспорту на протяжении шести лет оказывает компания K-Trade.

Итак, в финальной части чемпионата приняли участие 144 геймера, которые прошли горнило жарких отборов в семи областных центрах страны на протяжении лета и заняли проходные места в номинациях Counter-Strike, Warcraft, StarCraft, FIFA 2006 и Need for

Но, к сожалению (а может, наоборот, к счастью), новых звезд чemp не зажег. Некоторая интрига сохранилась в номинации Counter-Strike: кто победит – pro100 или AG? Победителями стали харьковчане Pro100.XADO. Первые два проходных места в номинации

занял одессит Алексей Крупник, он же White.Ra. В футболе FIFA 2006 Украину представит, к сожалению, не представитель нашей команды Shpil-mN, а киевлянин Олег Хмара, более известный как Walkman.Planet-X. Это, конечно, не беда – он действительно сильный игрок, который сможет достойно представить страну на всемирном чемпионате. Лучшим в номинации Need for Speed стал Сергей Громов, он же Mistik, представитель Днепропетровска.

Итак, гранд-финал WCG-2006 состоится 18–22 октября в итальянском городе Монца. Но если там призы нужно еще выиграть, то в Украине парни



Нам бы до Монцы доехать...



Хот: «А зачем вы заставили меня играть в финале? Могли бы сразу дать путевку и приз!»

Speed. Единственное отличие в системе финального турнира было и самым заметным: игры в финальной серии по всем видам проходили не по системе Double Elimination, а в два этапа – сначала в групповом турнире, а потом по жесткой системе отбора Single Elimination.

WarCraft заняли два безусловных фаворита – Михаил Новопашин, наш знаменитый SK.Hot, и Валентин Круликовский, он же FiX.C-club – оба из Киева.

Приятно было увидеть среди победителей ветерана «стариковского» движения: первое место в номинации StarCraft

(девушки первых мест в этом, как, впрочем, и во всех прошлых чempах WCG не заняли) получили в качестве призов от Samsung Electronics ЖК-телевизоры Samsung LE20S52 (за 1 место), ЖК-мониторы Samsung 931BF (за 2 место) и мобильные телефоны Samsung X820 (за 3 место).

Компания победителей подобрались вполне достойная, и, как всегда, основная надежда на наших варкрафтеров, которые действительно могут добиться хороших результатов на мировой арене. Но мы желаем всем нашим ребятам удачи на финале и ждем их с победой домой!



«Шпили»

Фото www.wcg.com.ua

мы с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №3 (15), август

Всё о мобильной связи

С ДИСКОМ

Sony Ericsson
Советы бывалого



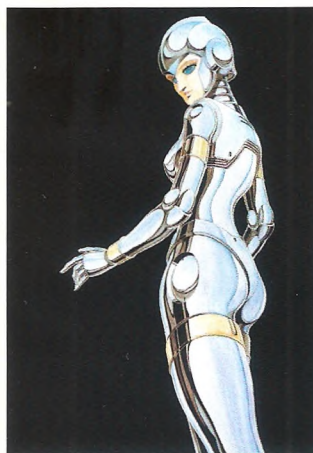
? ? ?
Кто на первом месте?
Каталог лучших телефонов
сезона 2005-2006 года

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

История японской манги



Нынешняя Япония – уникальная страна, где тысячелетние культурные традиции уживаются рядом с суперсовременными домашними роботами-собаками и процветающей экономикой.



И если задать себе вопрос «Так откуда же в таком окружении взялась манга?», сам собой напрашивается ответ: из тысячелетних традиций.

В общем-то, так оно и есть – началось все с буддийского монаха Тоба, который еще в XII веке нарисовал четыре бумажных свитка, где была изображена последовательность черно-белых картинок, к каждой из которых была написана подпись с комментариями. На первых двух свитках животные пародировали жизнь людей, а на двух следующих буддийские монахи в случаях из собственной жизни напоминали «животных» – они предавались порокам, алкоголю и азартным играм. Жанр подобных юмористических картинок, которые, кстати, так и назывались «Веселые картинки из жизни зверей, птиц и монахов», стал популярен, и у автора появилось множество подражателей, а стиль стал называться «Тоба-э» – картинки в стиле Тоба.

Также в средневековье были очень популярны литературные тексты с богатыми иллюстрациями. Такая литература делалась не только ради искусства, но и для упрощения понимания, ведь японский язык берет свое начало из китайского, из которого развил-

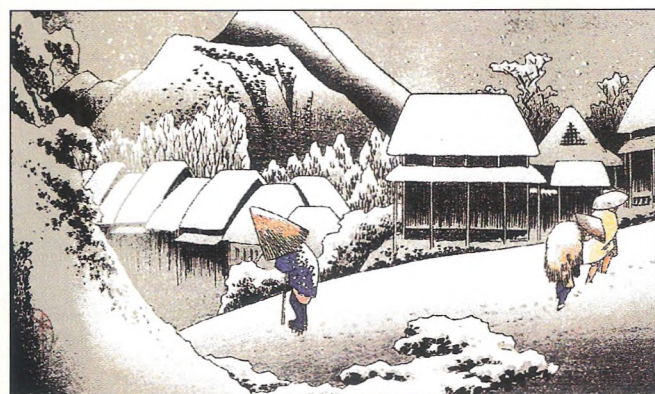


ся по трем основным направлениям – «хирагана», обычно используемая для литературы, «кандзи» – для ученых трактатов и «катакана» – для религиозных нужд. Из-за этого для лучшего понимания среднему японцу проще было глянуть на картинку, чем вдаваться в словесные хитросплетения малопонятных кое-где иероглифов. Именно поэтому рису-



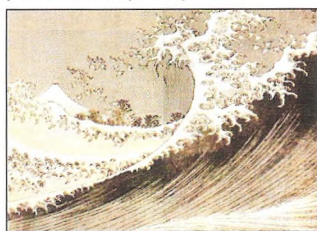
нок, в котором каждый штрих несет смысл, не требующий разъяснений, постоянно развивался и как отдельный вид искусства.

В этом аспекте целью изобразительного искусства в японской культуре было уловить конкретный миг постоянно меняющегося мира, например, показать, как красиво падает снег на засохший цветок хризантемы в лучах заката. Для этого приходилось





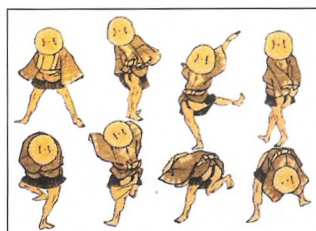
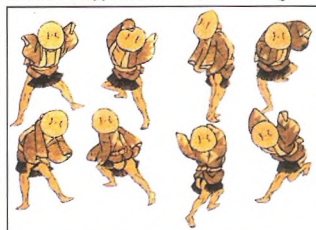
рисовать очень быстро (пока солнце не зашло) и чаще всего одним цветом, в основном традиционной черной тушью, поэтому рисунки получались монохромными. Со временем стали популярны и цветные картинки, которые можно было тиражно печатать благодаря технике гравюры.



В начале XIX века в Японии набрали популярности гравюры на сюжеты из жизни «укиё-э» с печальным оттенком быстротечности жизни. Признанным



мастером этого жанра был Кацусика Хокусай, и он же был тем человеком, который придумал слово «манга» еще в 1814 году, означающее сейчас японские комиксы, а тогда – «веселые» или «гротескные картинки». Это, например, картинка под названием «Танцую-



щие воробьи», входящие в сборник «Манга Хокусая». Также широко издавались «ёмихон» («книжки для чтения») и «куса-дзори» («рассказы в картинках») – развлекательная народная литература, наполненная приключениями, магией и прочими интересными событиями и явлениями, которые потом будут использоваться и в манге.

Уже в середине XIX века, когда Япония сблизилась с остальным миром, в страну пришли западные комиксы. Два иностранца начали издавать первые японские журналы комиксов – англичанин Чарльз Виргман (журнал «The Japan Punch», начало издания – 1862 год) и француз Жорж Биго (журнал «Тоба-э» («Тобае»), начало издания – 1877 год). Оба они были изданы для крупных поселений иностранцев в Японии и выходили на родных языках самих

издателей – английском и французском. Вскоре талантливые к перениманию опыта японцы освоили такую же технику рисования и начали выпускать свои журналы. В журнале «Марумару Тимбун», увидевшем свет в 1877 году, комиксы были в европейском стиле, но уже на японском и для японцев. Чуть позже японские комиксы вернутся к старому стилю графики манги и укиё-э и теперь с геометрической прогрессией будут набирать популярность в массах, благодаря развитию книгопечатания. Вот пример



почти кинематографической новеллы, которая вышла около 1920 года. Текст и подписи к кадрам размещались на соседней странице.

Сейчас в Японии каждый день выходят огромные тиражи манги, новой и переизданной, сериальной и одиночной. Принцип такой печати очень прост – самая дешевая бумага, формат A5 (как наш журнал, сложенный в два раза) или чуть больше, черно-белая печать. Только несколько первых страниц особо популярной манги и обложка могут быть цветными. Например, вот страницы из манги «Блейм»

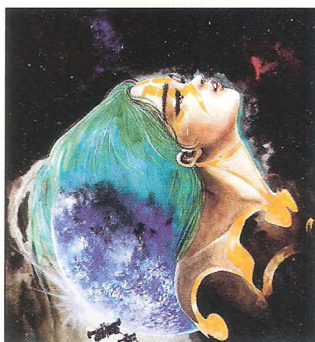
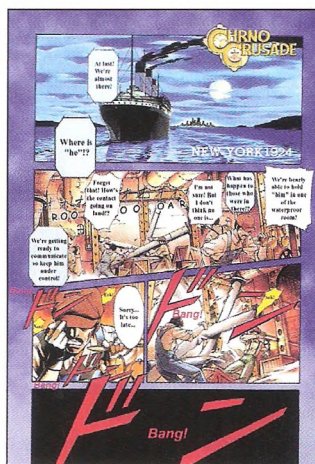
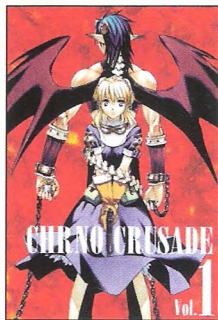
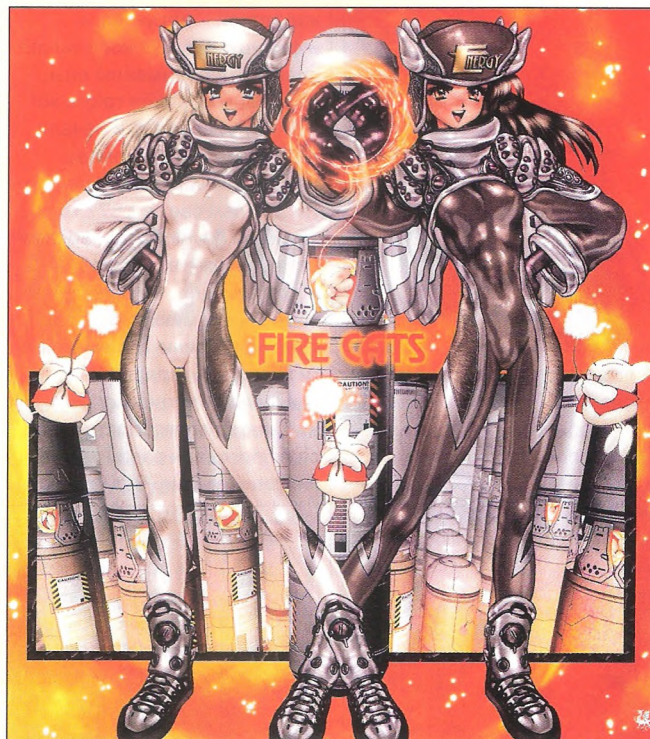
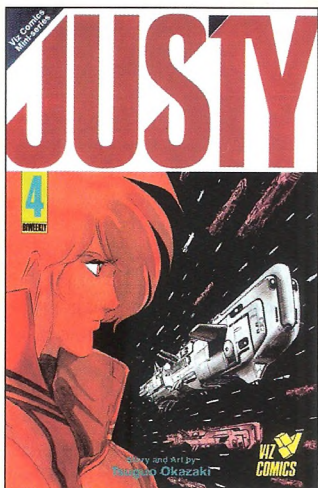


и «Блэк Мэджик». В самом начале XX века появились три основных детских журнала издательства «Коданся» – «Сэн-эн Клуб» (начало издания – 1914 год), «Сёдзё Клуб» (начало издания – 1923 год) и «Ёнэн Клуб» (начало издания – 1923 год) соответственно для мальчиков, девочек и малышей. Они смогли просуществовать до 50-х годов, и фактически заложили основное разделение японской манги и аниме. Сейчас такое деление сохранилось, но манга теперь делится более подробно на возрастные категории, например: для взрослых женщин, для взрослых мужчин, для юношей, девушек и так далее. Каждое такое направление имеет свои собственные отличия, например манга для девочек и девушек изобилует героинями, их подругами, магическими предметами и способностями и романтическими сюжетами. Манга для юношей и мальчиков менее романтична, больший акцент идет на приключения и боевые искусства, с середины 70-х здесь

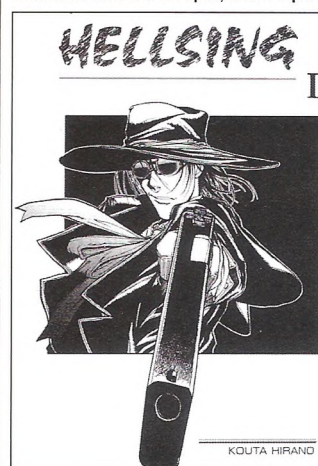


еще и утвердились огромные роботы-трансформеры.

Насчет разнообразия жанров манги – оно просто огромно: спорт, фантастика, научная фантастика, фэнтези, приключения,



детективы, любовные истории, повседневная жизнь, мыльные и космические оперы, вампиры

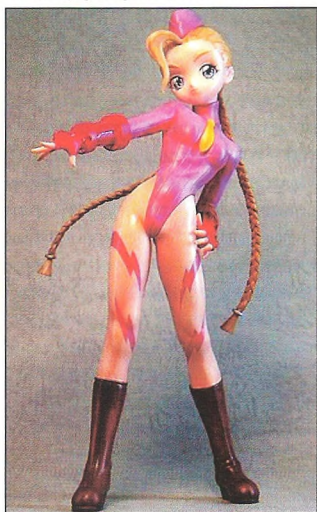


и борцы с ними и многое другое. То есть любой человек может найти себе что-нибудь по душе. Есть еще такое интересное направление, как «додзинси» – когда фанаты какой-нибудь манги собственноручно рисуют либо продолжение с полюбившимися героями, либо альтернативное видение сюжета. Додзинси тоже могут издаваться, например, в любительских журналах-сборниках,



а если публике понравится – то и в профессиональных. Бывают случаи, когда удачное додзинси становится популярнее, чем сам оригинал манги. В Японии не существует такой защиты авторского права на мангу, из-за которого американцы любому перегрызут горло. Искусство считается достоянием общества, и поэтому любой может его использовать по своему усмотрению. Говорят, что именно этот принцип способствовал такому процветанию, многообразности и массовости манги и поп-культуры в Японии.

В Токио и других крупных центрах ежегодно проходит несколько выставок, связанных с мангой и аниме, на которых любой человек может рекламировать и продавать свою собственную мангу или додзинси, скульптуры любимых персонажей, фанфики, костюмы



и другие сопутствующие товары. Кроме того, подобные выставки посещают и представители крупных фирм, которые ищут новые таланты, поэтому у каждого есть шанс прославиться и, кроме того, заработать денег, например, если твою скульптуру или игрушку пустят в массовое производство. Читают мангу в Японии



почти все люди любого воз-



раста, но только те, кто является фанатом аниме и манги, может называться «отаку». Именно отаку и являются основными посетителями таких мероприятий.

Давайте еще скажем, чем же отличается японская манга от всех остальных комиксов мира. Среди основных характеристик можно назвать в первую очередь больше диалогов и эпизодов, которые глубже раскрывают сложные характеры главных героев. Как правило, каждый герой манги обладает неповторимым характером, манерами, внутренним миром, и в манге раскрывается его индивидуальность и чувства.



Говоря о необычных раскадровках этих комиксов, следует вспомнить Осаму Тедзуку, который выпустил в 1947 году мангу «Новый Остров Сокровищ» («Син Такарадзима»). Рисуя этот

комикс, Тедзука впервые использовал «киноэффекты» – ракурсы, показ одного и того же действия с разных камер, крупные планы, растягивание сцены на несколько кадров, сильные звуковые эффекты и прорисовку движения, разбитого на фазы. Это произведе-



ние произвело настоящий ажиотаж, ведь манга была похожа на настоящую раскадровку фильма, при этом оставаясь цельным и законченным произведением. Тедзуку после этого приглашали к себе многие известные издательства. Таким образом, этот автор стал родоначальником интересных кинематографических раскадровок в японских комиксах.

Что касается прорисовки, здесь, как и везде, японцы ввели определенный символизм. Большие глаза персонажа сим-

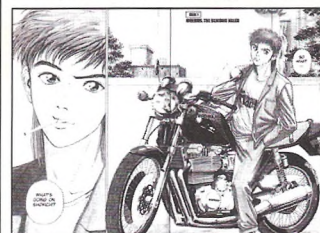


волизируют его молодость, наивность и чистое сердце, узкие и прищуренные – хитрость, воз-



раст и коварство. Очень часто используется эстетическое удлинение пропорций тела – чтобы герой казался еще красивее и стройнее. Но в тенденции по-

следних четырех лет большеглазость и искажение пропорций стали отходить. На всевозможных фестивалях последних лет



стали побеждать мангаки, которые рисуют людей «нормально» – почти как с натуры, а лица делают более японскими, чем традиционными для манги – европейскими. Это закономерно, потому что читателю старые тенденции уже приелись и хочется чего-то нового.

Японский эстетизм также ярко отражен в большинстве манга-изданий – падение цветов сакуры, цветы, летящие листья сопровождают грустные и драматические моменты. И, конечно же, в равной степени читатель сможет ознакомиться во многих произведениях с японскими традициями: самурайством, приготовлением традиционной пищи, укладом японского быта, каллиграфией, икебаной и многим другим. Разнообразие, которое сейчас предоставляет японская индустрия комиксов, позволяет выбрать любой интересный лично для вас сюжет, качество прорисовки, количество изданных томов.

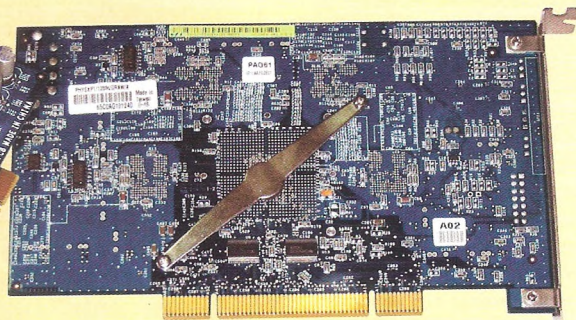
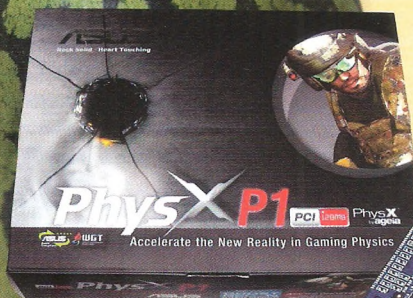
Европейские и американские издательства переводят и издают лучшие экземпляры в том же формате, таким образом, за последние 10–15 лет о японской манге узнал весь мир. И для многих людей и художников это стало открытием и вдохновением для творчества. Как и для меня.

Happyness



КОЗНИ

дядюшки Ньютона



Искры без физики



Искры с физикой

Если бы Ньютон не придумал свои законы, все в этой жизни было бы проще. Особенно в играх. Никто бы не думал, почему брошенная консервная банка производит такие же разрушения, как и борошенный кирпич. Но не унимаются те, кто в школе посещал уроки физики. Все им не нравится в нынешних 3D-играх. Массы нет, плотности нет, жидкости не жидкие, хотя блестят правдоподобно.

Да, в принципе, так оно и есть. Практически все нынешние 3D-игры так или иначе моделируют игровой мир, состоящий из физических объектов. А все объекты на сегодня представляются каркасами из треугольников, на которые натянуты текстуры. Увы, не придумали пока ничего другого. С прорисовкой таких моделей уже все более-менее в порядке. А вот их поведение с точки зрения физики в играх пока реализуется до-

статочно примитивно. Иногда можно что-то двигать или бросать, но только в том случае, если это прописано в логике игры и есть специально созданные для этого объекты. Весь остальной мир остается абсолютно неинтерактивным.

Почему так происходит? Просто «реальная реальность» — штука очень трудоемкая для создания. Ведь каждому карасу нужно прописать как минимум массу. А для того чтобы объект стал деформируемым или разрушаемым, его нужно сделать из большого числа частей или вообще состоящем из систем частиц. С жидкостями вообще грустно: там не только физика, там и математика.

Конечно, все это в каком-то приближении можно прописать в коде игры, но тогда элементарно не хватит производительности любого современного процессора.

Моделирование поведения и взаимодействия большого

количества сложных объектов, а также сложных систем частиц, использующихся для создания воды, дыма и т. п., требует наличия значительных вычислительных мощностей. Однако имитация поведения игровых объектов с использованием законов физики реального мира с точки зрения вычислений хорошо «параллелится», поэтому для ее реализации напрашивается использование большого числа вычислительных блоков с плавающей запятой.

Вынести эти вычисления в отдельный чип предлагает молодая компания Ageia Technologies, которая в течение долгого времени вела разработку специализированного сопроцессора PhysX, предназначенного для расчета физической модели в играх. По замыслу Ageia, на сопроцессор PhysX (для него уже придумали аббревиатуру PPU — Physical Processing Unit) ложится вся нагрузка по расчету физической модели игро-

вого мира, т. е. взаимодействие и движение всех объектов в игре, начиная от игровых персонажей и заканчивая поведением жидкостей и обломков.

Подробностей об архитектуре чипа компания пока не раскрывает, но известно, что чип содержит несколько десятков вычислительных ядер FP32, способных произвести до 20 миллиардов простых инструкций в секунду.

Звучит это красиво, но насколько эта технология действительно перспективна, мы решили проверить на примере тестирования уже появившейся у нас карточки Asus PhysX P1.

ASUS PhysX P1

Внешне ASUS PhysX P1 представляет собой очень похожее на видеокарту изделие, только без внешних разъемов. Система охлаждения — такая же, как и в видеокартах ASUS семейства EN6600GT, N6600GT/TD, N6800XT и т. д. Вставляется кар-



Взрыв без физики



Взрыв с физикой

точка в обычный PCI-разъем, что с одной стороны хорошо, так как он всегда в наличии, с другой – вызывает опасение, хватит ли пропускной способности PCI для обмена информацией о большом числе объектов и их характеристик между CPU и PPU. Тем более что плата Ageia не призвана ускорять спецэффекты. Она добавляет в игры новые спецэффекты и значительно увеличивает количество объектов, обладающих физическими свойствами. Естественно, эти возможности должна поддерживать сама игра, а на текущий момент поддержкой данного PPU может похвастаться всего лишь шесть игр: Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Rise of Nations: Rise of Legends, Bet on Soldier: Blood Sport, Cell Factor, Gunship Apocalypse и City of Villains. В обозримом будущем этот список должен вырасти до двух десятков наименований, включая такой ожидаемый проект, как Unreal Tournament 2007, и пополниться следующими играми: Sacred II,



Взрыв с физикой – позже осыпаются осколки

Loki, Dogtag, Fallen Earth, Crazy Machines 2, Arena Online, Infernal, Warhammer MMORPG, Eye of the Storm, KARMA, Vanguard: Saga of Heroes, Alpha Prime и Abyss Lights: Frozen Systems.

В комплект поставки ASUS PhysX P1 входит игра Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, и именно на ней мы исследовали влияние PPU на качество геймплея. Посмотреть на изменение картинки могут и наши читатели. На диске нашего журнала мы поместили несколько видеороли-

ков, которые были сняты как с включенным, так и с выключенным PPU.

Что можно сказать по собственным впечатлениям – Ньютон пока отдыхает. «Железяка» для просчета физики есть, но создатели Recon Advanced Warfighter поюзали ее весьма ограничено. Чуть больше стало искр, чуть больше осколков. После больших взрывов масса мелких частей осыпается на землю. Вот, собственно, и все. Физики при прорисовке спецэффектов стало больше, а вот

в самой игре пока нет ☹. Те же осколки в приличном количестве пролетают сквозь нашего героя, а ему все равно! Ведь это всего лишь изображения осколков, и на процесс игры они не завязаны. Да и не будут создатели игр пока этого делать, особенно в многопользовательских играх. Иначе путаница получится очень серьезная. Если на каждом ПК в процессе игры PPU будут создавать новые объекты, то их нужно как-то включать в геймплей на всех ПК. А это задача не из простых. А еще если PPU будут не у всех, то получится неравноправие. Игроки будут по-разному воздействовать на мир в зависимости от своего железа. А это неправильно.

Так что на сегодня и на ближайшее будущее ускорители физики будут ускорять и «облагораживать» физические эффекты, не влияющие на геймплей. Вот и получается вроде и «физика», но только в картинках.

Николай Железняк

железные радости
по человеческим ценам
ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
АКВАКОМ
247-40-20

3D performance, quality, freedom
SYSTEMS

Компьютеры для работы и развлечений
Человеческие цены
Качественные комплектующие
Гарантийное обслуживание

tel (+38 044) 454-08-66
fax (+38 044) 454-08-67
@ 3d@3dsystems.com.ua

Basic Home PC **1560** грн!
Media Home PC **2100** грн!
Extreme Game PC **3200** грн!

Для размещения
рекламы в рубрике
«Реальный базар»
звоните
(044) 501-9355

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ
с доставкой



Тел.: **+380 (44) 204-7444**
+380 (44) 599-6612

www.pristavki.com.ua
e-mail: info@pristavki.com.ua

Реактивная память

Когда речь заходит о производительности компьютера в играх, об оперативной памяти вспоминают лишь с позиции объема. Но влияние на скорость системы оказывают и другие параметры ОЗУ, которым часто не придают значения, — частота и тайминги.



Тайминги

Алгоритм работы динамической памяти включает в себя много различных задержек. Наибольшее влияние на производительность системы оказывают только четыре из них:

- 1) CAS Latency (CL) — задержка от момента запроса данных до начала их считывания из памяти;
- 2) RAS-to-CAS Delay (tRCD) — задержка между сигналами RAS и CAS, то есть между активацией строки и столбца;
- 3) RAS Precharge (tRP) — время, необходимое на подзарядку емкостей ячеек памяти, то есть задержка между командами закрытия строки и ее повторной активацией;
- 4) RAS Active to Precharge (tRAS) — время активности строки, то есть задержка между командами Activate и Precharge.

Именно эти четыре параметра обычно указываются в характеристиках памяти и имеют следующий вид: 2-3-2-6. В такой формуле первая цифра — это CL, вторая — tRCD, третья — tRP и четвертая — tRAS. Время задержки измеряется в тактах. Как правило, основное влияние на производительность оказывает первый параметр.

Частота

Сейчас системы, основанные на процессорах AMD, использу-

ют память DDR, а Intel-ориентированные платформы перешли на DDR2. Компания AMD не спешит с внедрением поддержки нового типа памяти в свои CPU, поскольку преимущества DDR2 на не очень высоких частотах (533 МГц и 667 МГц) слишком незначительные либо их вообще нет.

Тестирование

Мы решили протестировать, как влияют частота и тайминги оперативной памяти на производительность системы. Испытания проводились на стенде следующей конфигурации:

- процессор — Intel Pentium Extreme Edition 955 (3,46 ГГц);
- материнская плата — ASUS P5WD2 Premium (чипсет Intel 955X Express);
- видеоадаптер — ASUS GeForce 7800GT 256 Мб;
- системный HDD — SATA Seagate Barracuda 80 Гб;
- операционная система — Windows XP Pro, SP2.

Тестовой лабораторией были выбраны два комплекта модулей памяти DDR2 SDRAM, способные работать на частоте 1000 МГц: Corsair TWIN2X1024-8000UL (комплект из двух модулей CM2X512-8000 UL по 512 Мб) и два модуля Patriot PEP25128000EL по 512 Мб. Каковы же их характеристики? По спецификациям модули гарантированно могут работать на частоте 1000 МГц (реальная — 500 МГц) с таймингами 5-4-4-9 у планок Corsair

и 5-5-5-15 у представителей Patriot.

А теперь рассмотрим показатель SPD (Serial Presence Detect — «последовательное обнаружение присутствия», то есть микросхема на модуле, из которой материнская плата считывает рабочие параметры памяти). У Patriot PEP25128000EL все параметры соответствуют заявленному: для рабочей частоты 500 МГц (DDR2-1000) указаны значения таймингов 5-5-5-15, а также прописаны задержки для частоты 400 МГц (DDR2-800) — 4-4-4-12. С модулями Corsair CM2X512-8000UL ситуация другая.

В соответствии с SPD, эти планки могут работать на частоте 400 МГц (DDR2-800) и 270 МГц (DDR2-540) с таймингами 5-5-5-18 и 4-4-4-13. Надо сказать, значения довольно существенно расходятся с заявленными в спецификации. Объясняется все просто. Многие производители ОЗУ, завышая показатели таймингов и занижая частоты, обеспечивают совместимость модулей памяти с большим количеством материнских плат. А от рабочих параметров, прописанных в спецификации, никто не отказывается — просто их нужно выставить вручную.

Стоит также отметить, что ни CM2X512-8000UL, ни PEP25128000EL не стартуют сразу с максимальными на-

стройками. И даже если частоту и тайминги выставить в BIOS'e вручную, система все равно не загрузится. Причина заключается в недостаточном напряжении питания модулей памяти, которое по умолчанию равно 1,8 В. А оба производителя в своих спецификациях указывают, что для работы этой памяти на частоте 1000 МГц необходимо установить напряжение, равное 2,2 В. Еще один нюанс: чтобы запустить модули в режиме DDR2-1000, нужно изменить значение FSB, поскольку при стандартном показателе этой шины доступны только следующие установки памяти: DDR2-1066, DDR2-889 и меньше.

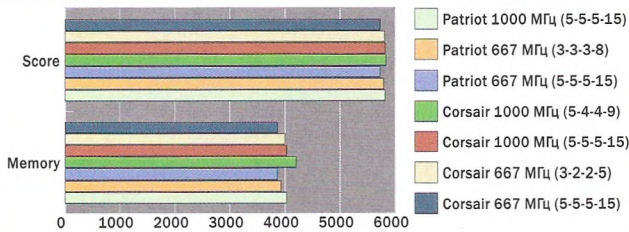
После нескольких минут манипуляций с настройками BIOS'a оба комплекта успешно стартовали с заявленными характеристиками. Тестирование будет проводиться в следующих режимах:

- 1) DDR2-667 со стандартными для обычных модулей таймингами 5-5-5-15;
- 2) DDR2-667 с максимально агрессивными задержками;
- 3) DDR2-1000 с таймингами 5-5-5-15;
- 4) DDR2-1000 с минимальными задержками (актуально только для представителя Corsair).

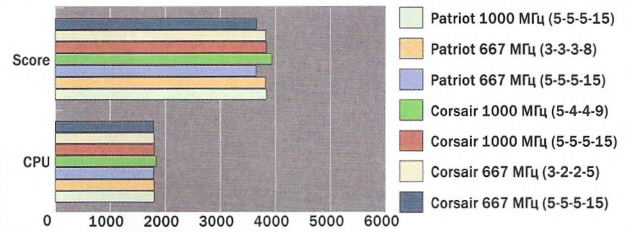
Перед тем как начать тестирование производительности, нужно экспериментальным



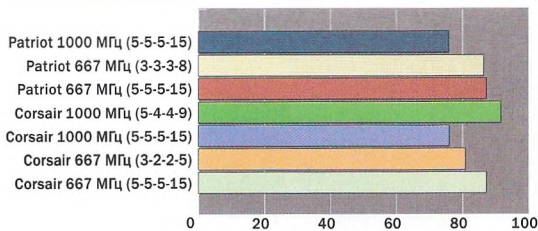
PCMark05



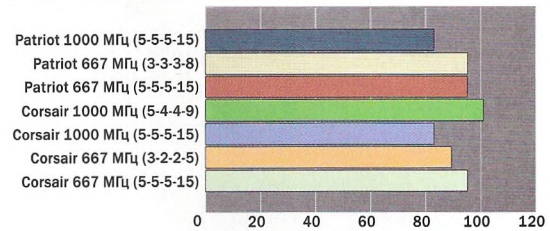
3DMark06



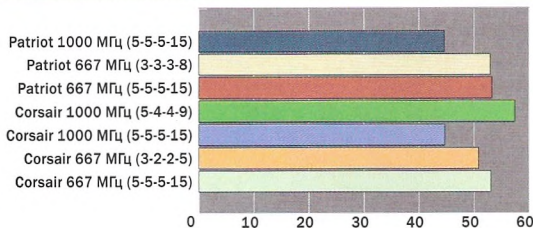
Doom 3



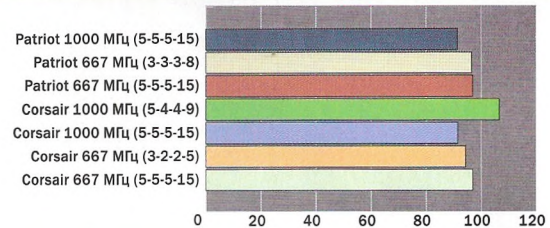
Quake 4



Far Cry



Battlefield 2



путем выяснить, с какими минимальными таймингами способны работать эти модули памяти в режиме DDR2-667. В данном случае очень полезным оказалось свойство материнской платы ASUS P5WD2 Premium восстанавливать работоспособные параметры системы после неудачной попытки разгона. На большинстве других «материнок» BIOS пришлось бы обнулять вручную.

На этом этапе приходится дольше работать с настройками. Модули памяти Patriot PEP25128000EL удалось заставить стабильно функционировать с таймингами 3-3-3-8, при этом напряжение пришлось поднять до 2,3 В. Это неплохой результат, если сравнивать со стандартными параметрами 5-5-5-15.

Установив в систему комплект Corsair TWIN2X1024-8000UL, мы постепенно уменьшали тайминги этой памяти. Удивительно, но модули могли заработать с задержками 3-2-2-5 (напряжение 2,3 В). Это, безусловно, результат, достойный восхищения (не каждая планка DDR SDRAM

способна работать с такими таймингами).

PCMark05 и 3DMark06 (диаграммы)

Диаграммы показывают, что результаты достаточно различаются для того, чтобы утверждать: улучшение характеристик оперативной памяти влияет на производительность. При этом практически в одинаковой степени важны оба параметра – частота и тайминги. Результат, показанный системой, оборудованной оперативной памятью с низкой частотой и маленькими задержками (DDR2-667 3-2-2-5), почти не отличается от показателей модулей, работавших на высокой частоте и с большой латентностью (DDR2-1000 5-5-5-15). Улучшив одновременно оба параметра, мы получим более ощутимое преимущество.

Игровые тесты (диаграммы)

Если говорить об игровых тестах, то, в частности, Doom 3 тестировалась с такими настройками: разрешение экрана – 1024 x 768; сверхвысокое

качество графики + сглаживание (анизотропная фильтрация) 16x. Для Quake 4 настройки системы выглядят следующим образом: разрешение экрана – 1024 x 768; сверхвысокое качество графики + сглаживание (анизотропная фильтрация) 16x. Far Cry – еще один 3D-шутер, довольно требовательный к системным ресурсам, – тестировался с такими параметрами: разрешение экрана – 1024 x 768; очень высокое качество графики + AA 8x и AF 16x. И, наконец, на тестовом приложении Battlefield 2 испытания проводились со следующими настройками: разрешение экрана – 1024 x 768; очень высокое качество графики + AA 4x.

Надо отметить, что, как и в синтетических тестах, во всех играх наблюдается прирост производительности, только еще более значительный. Разница между самой быстрой и самой медленной ОЗУ в играх составила от 13 до 18 кадров. Практически одинаковые результаты показали системы, оборудованные высокочастотной памятью с большой латентностью и мо-

дулями с низкой частотой и маленькими таймингами.

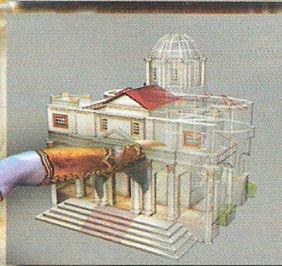
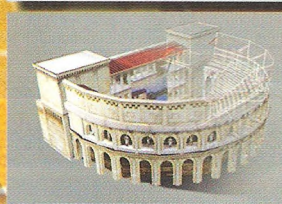
Проанализировав результаты тестов, нельзя сделать однозначное заключение, какой из параметров оперативной памяти является более важным: частота или тайминги. Они оба оказывают влияние на производительность, и для достижения наилучших скоростных показателей нужно найти оптимальное соотношение между ними. Протестированные модули предоставляют широкие возможности для тонкой настройки оперативной памяти, и если вас не отпугивает их цена (около \$ 300 за комплект), планки DDR2-1000 SDRAM будут прекрасным выбором для достижения новых рубежей производительности.

Владимир Барановский
vladimir@comizdat.com

За предоставленное для тестирования оборудование редакция благодарит компании:

- MDM (www.mdm.ua);
- TNG (www.tng.com.ua);
- «КиевТек» (www.kievtek.com.ua).

CAESAR IV



Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2005 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
000 «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2005 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	5	6,0	Да!	5	4,80
Да!	6	6,0	Да!	6	4,80
Да!	7	6,0	Да!	7	4,80
Да!	8	6,0	Да!	8	4,80
Да!	9	7,0	Да!	9	5,0
Да!	10	7,0	Да!	10	5,0
Да!	11	7,0	Да!	11	5,0
Да!	12	7,0	Да!	12	5,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «Need for Speed»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «Прохождения»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «GTA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 6 «Lineage II»				11,0
ИТОГО					

На диске
«ШПИЛЬ!» № 9
вы найдете:

**Демо-версия
продолжения
легендарной игры:**

• Caesar IV

Патчи к играм:

• Titan Quest
• Heroes of Might
and Magic V

Видео из игр:

• «Вторая Мировая»
• Crysis
• Neverwinter Nights II

Видео, показывающее
возможности PhysX-
карты – от нашей тес-
товой лаборатории!

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



CN-MP3SD

Sports MP3 Player
CANYON MP3 плеєр,
радіоприймач 87.5 ~ 108MHz
з вбудованою 512 MB- 1Gb пам'яттю,
USB2.0, жк монітор



CN-MP9FE

Diamond mp3 player
CANYON MP3 плеєр,
радіоприймач 87.5 ~ 108MHz,
можливість перегляду картинок Flash,
512 MB- 1Gb, USB2.0, жк монітор.
(Незабаром у продажу)



CN-USB20BFD0128R2

USB Flash Rubber Drive
USB накопичувач, гумовий корпус
CANYON Flash 128MB-2Gb USB 2.0

USB Flash Drive
USB накопичувач в алюмінієвому корпусі
CANYON USB Flash Drive
128MB-2Gb USB 2.0



CN-USB20EFD0512A



CANYON Network Adapter Bluetooth
723Kbps USB 1.1 10m

CN-BTU1



CANYON Bluetooth Adapter Bluetooth
2.1Mbps White, 100m

CN-BTU2



www.canyon-tech.com

Партнери:

AMI	(062) 385 48 88
Бюро-М	(056) 231 06 76
Діавест	(044) 455 66 55
Комп'ютерні технології	(062) 381 92 82
Компас Трейд	(044) 531 97 30
КПІ-Сервіс	(044) 248 95 55
Мідіс	(061) 220 29 11
НТКом	(048) 728 83 15
Неолоджик	(048) 728 37 28

РИМ 2000	(056) 236 03 00
Скайлайн Електронікс	(048) 234 41 15
Спін Вайт	(044) 242 00 36
City.com	(044) 501 99 99
Техніка	(062) 381 58 28
Техніка для бізнесу	(032) 298 95 00
ТІД	(048) 232 23 21
Юнітрейд	(044) 461 88 87

DISTRIBUTED BY
ASBIS
www.asbis.ua



уяви мобільність з подвоєною силою

Ноутбук Samsung X11 на базі мобільної технології Intel® Centrino® Duo – рух до успіху з подвійним прискоренням. Ваші справи вирішуються швидко та якісно завдяки потужному двоядерному процесору та технологіям безпроводного зв'язку.



X11

- Мобільна технологія Intel® Centrino® Duo:
 - Процесор Intel® Core™ Duo (1.66 або 1.83 ГГц)
 - Набір мікросхем Intel 945
 - Безпроводний зв'язок Intel® PRO/Wireless 3945 Network Connection 802.11 b/g
- 14" WXGA (1280x768) Wide Super Bright Gloss LCD
- Пам'ять 1024 Мб
- Жорсткий диск 80 або 100 Гб
- Відео Intel GMA 950, DVMТ макс. 128 Мб або Nvidia GeForce Go 7400 DDR3 256 Мб з TurboCache
- Super Multi Drive
- Bluetooth 2.0 EDR
- 3 USB 2.0, SVHS, IEEE1394, RJ11, RJ45, Headphone-out (підтримка оптичного SPDIF), Mic-in, Dock port, 1 Type II PC card, Small SIO Connector
- «6 в 1» зчитувач карт MS, MS Pro, SD, MMC, High Speed MMC, XD
- Windows XP Home або Pro
- Проривач AV Station Premium, AV Station Now
- Час автономної роботи 2,8-4,5 години
- Вага 2.16-2.21 кг, товщина 25.9-33.7 мм

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

